VIDEOGAME CULTURE

REVISTA MENSUAL | Nº8

EDGE®

PLAYSTATION | NINTENDO | XBOX | PC | MÓVIL | PORTÁTIL | ONLINE

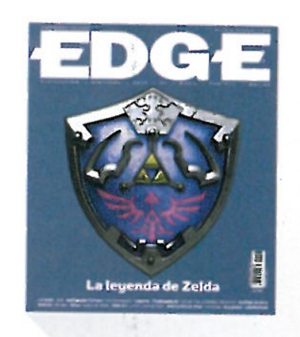
La leyenda de Zelda



LO MÁS: LAIR | **IMPERIUM CIVITAS** | THE DARKNESS | **UNREAL TOURNAMENT** | WOW THE BURNING CRUSADE | **GUITAR HERO II**

NUEVO: OKAMI | **PES6** | RULE OF ROSE | **FIFA 07** | CANIS CANEM EDIT | **BATTLEFIELD 2142** | DEFCON | **KILLZONE: LIBERATION**


Jenga



Ya tenemos en el mercado dos de las tres consolas que marcarán un antes y un después en el mundo del videojuego. La primera en llegar, la Xbox 360, ha cosechado buenos resultados en muchos países y su apuesta por la exclusividad de los dos mejores juegos de fútbol –PES y FIFA– será muy importante en Europa, además de que las actualizaciones como el módulo HD-DVD darán un nuevo impulso al hardware de Microsoft.
En este mes, es Nintendo la que nos sorprende con Wii, una consola con un concepto diferente que cambiará la forma de enfrentarse a los juegos, no sólo por su mando con sensor de movimiento, sino por las novedosas propuestas de juegos y servicios interactivos que propone, los canales temáticos en la Web, y muchas otras novedades que te desvelamos en el interior de la revista. Todo ello acercará el mundo de los videojuegos a mucha gente que ahora no se atreve por entender que el uso del mando es muy complicado, y que para empezar a disfrutar hay que hacer un cursillo sobre cómo utilizar todas las funciones. En resumen, te proponemos un completo reportaje sobre la Wii justo cuando se pone a la venta, pero también tenemos un exhaustivo reportaje sobre *Zelda,* un juego que lleva veinte años en el mercado y que resurge con fuerza en la Wii.
Los reportajes y entrevistas son el corazón de EDGE; muchos son exclusivos y nadie más dispone de tanta información. *Infierno sobre ruedas* es un buen ejemplo, que en la edición de Gran Bretaña mereció una portada.
Si eres de los que les gustan los juegos, disfrutarás de este número de EDGE, en el que hemos seleccionado los mejores contenidos para ofrecerte los análisis más interesantes. Que disfrutes tanto leyéndola como nosotros haciéndola.

AITOR URRACA, DIRECTOR.







DESTROY ALL HUMANS!® 2
Sintoniza
El mundo es el campo de pruebas para que liberes la potencia devastadora de tu nuevo arsenal de armas y habilidades, como el Dislocator y el Robo de cuerpos.
Arranca
Sumérgete en los locos años 60 y explora cinco entornos de juego por todo el mundo, desde Bay City a Tunguska.
Asóciate
Juega con un amigo y siembra el caos vaporizando juntos a la raza humana.
Make War, Not Love!™
Envía un SMS con DAH2 al 5566 para descargarte el juego en tu móvil. (SMS/3.03€)
16+
www.pegi.info
PlayStation®2
THQ WIRELESS
PANDEMIC
www.destroyallhumansgame.com
THQ
www.thq-games.es
© 2006 THQ Inc. All Rights Reserved. Developed by Pandemic Studios, LLC. Pandemic® and the Pandemic logo® are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. THQ, Destroy All Humans and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Ángel Jiménez de Luis, Javier Palazón, Santiago Quiñones, Lola Mayo y Ángel Jiménez.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Rosa Ortega**
rortega@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Carmen San Millán

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 04/07 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 8

Este mes

Todos los meses





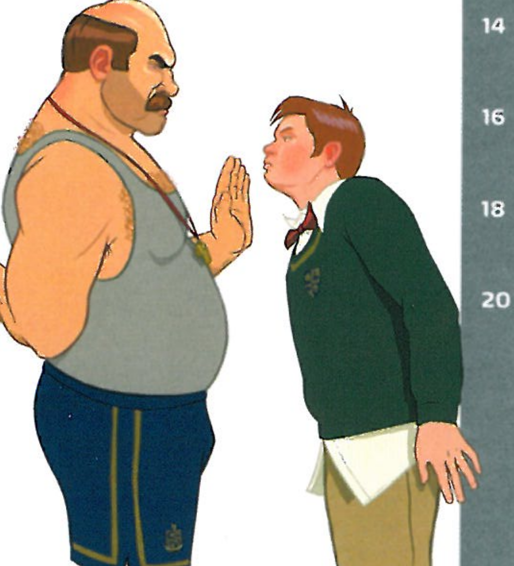
SUMARIO

CONTINUACIÓN

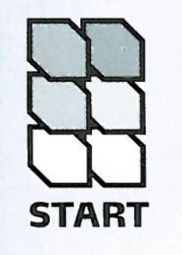
Lo más

Nuevo





START



TOKYO GAME SHOW 2006



EVENTO

Ruido de sables en el Tokyo Game Show

La 360 sigue jugando mientras la PS3 calienta motores, pero ¿sigue Sony en baja forma?

Ya que Nintendo prefiere organizar su propio encuentro con la prensa para poder controlarlo mejor, el TGS estaba destinado a ser el show de Sony. Además, el stand de Microsoft estaba escondido de forma poco elegante en la tercera sala. El Makuhari Messe, con su abundancia de third parties y de público, sigue siendo la "otra" feria de videojuegos. Pocas cosas podían amenazar el protagonismo de la PS3, con una amplia representación de 200 unidades *debug* y *kits* de desarrollo, y arropada por la presencia de la mayoría de los grandes directivos del equipo. El discurso de apertura del presidente de SCE, Ken Kutaragi, no iba dirigido a todos los periodistas y fotógrafos que le esperaban al fondo, sino a una marea de chaquetas y corbatas negras colocadas frente a él. No es que eso hiciera su trabajo más fácil, claro: el alto precio anunciado en el E3, junto a la onda expansiva transatlántica de aquella conferencia de prensa, habían supuesto para los inversores de Sony y sus socios fabricantes un amargo avance de la nueva consola, mientras surgían dudas sobre su competitividad a corto y medio plazo. "Me han tirado algunos huevos –confesó–. O casi".

Con un clip inesperadamente selecto extraído de un montaje mucho más largo, la conferencia empezó tranquilizando sobre los valores comerciales de PS3. *Ridge Racer 7* y *Gundam: Target In Sight* no fueron las mejores expresiones del poder de Cell y RSX, ni *Final Fantasy XIII* la más creíble, pero todas juntas dejaban clara una cosa: en la lucha para atraer a los jugadores japoneses, Sony sigue teniendo las mejores armas.

Los dos packs de PS3 se lanzarán con soporte HDMI, pero la sorpresa fue el anuncio de que el pack japonés 20 GB HDD se beneficiará de una reducción del 20 por ciento en el precio

Fue frustrante que hubiera pocas referencias a la inminente aparición de la PS3, aunque sí las hubo a una situación hipotética: una base de datos abierta que recogería contenidos creados por usuarios –y diseñadores–, con el fin de evitar posibles atascos en cualquier industria actual, ya sea de juegos, cine, farmacéuticas o cualquier cosa que pueda conectarse a una red controlada por Cell.

Los que estaban siguiendo el discurso reaccionaron con risitas, miradas, cejas levantadas y también había quien pensaba, sin duda, que si Sony es capaz de resolver crisis monumentales como estas con tanta habilidad, debería olvidarse de los juegos y ponerse a buscar una cura para el cáncer.

Y, minutos más tarde, llegó. En agosto ya se anunció que Sony invertiría en el proyecto Folding@Home de la Universidad de Stanford, que aprovecha los tiempos muertos de la CPU de ordenadores voluntarios para trabajar en la estimulación intensiva de desarrollo de proteínas. Fue un importante avance con respecto a anteriores anuncios de juegos Mega Drive y PC Engine descargables (rectificados más tarde por el anuncio de Sega, diciendo que no podía asegurar su distribución).

Después de una reflexión sobre el sueño concreto de este discurso de apertura –el aprovechamiento del conocimiento colectivo para detener la bajada de la productividad, gracias a una red unificada de Cell– se anunció la noticia que muchos habían esperado. Los dos packs de PS3 se venderán con soporte HDMI, pero la sorpresa fue el anuncio de que el pack japonés 20GB HDD se beneficiará de una reducción del 20 por ciento en el precio, bajando hasta los 49,800 yenes (335 euros).

Como cierre, un adelanto de *Afrika* (un bonito *shooter* ambientado en un safari, que cambia las escopetas por cámaras, pero cuyo tráiler no explica casi nada) Kutaragi ofreció sin querer un retrato del moderno SCE y de PS3, capaz de cosas maravillosas, pero también extravagante y sin objetivos. Tras señalar un descenso en la creatividad, con desarrolladores "pasivos, que siempre están esperando a ver qué pasa," no propuso muchas soluciones prácticas ni aseguró el éxito del producto. Afortunadamente, entonces se inauguró el evento.

Este fue el año más concurrido en el TGS. El sábado, 84.823 personas abarrotaban el hall principal, donde estaba el núcleo central, con los stands de Sony, Capcom, Konami y Bandai Namco. Entre estos cuatro exhibidores había una relación casi incestuosa, pues el primero ofreció a Japón la visión más completa del software para PS3, mientras que el resto se dedicaron a mostrar sus contribuciones específicas, compartiendo el peso del proyecto.

Fue descorazonador ver relegados tantos juegos que en otro momento se consideraron líderes. Por fin, en el segundo día del show, *MotorStorm* presentó un modelo que le hizo justicia, terminado sólo al 60 por ciento. *Heavenly Sword* desempolvó una demo del E3 que, con sus torpes animaciones y sus entumecidos mandos, hicieron bastante poco para romper la apatía local hacia los productos *gai-*



Los asistentes habituales a la reunión de CESA estarán acostumbrados a ver cosplayers fotografiando a otros cosplayers mientras otra gente les hace fotos. Este año tenían mucho público.



Aunque no tiene aceptación masiva en Japón, la 360 sigue cosechando los éxitos de sus comienzos. Se recibió con mala cara el pobremente presentado *Afrika* (arriba) para PS3. *Gran Turismo: HD* (derecha) tuvo una presentación más completa.



jin. *Lair* atrajo a toda la gente posible, pero la clase introductoria y la demo sirvieron más para mostrar control de movimiento que como presentación. *Resistance: Fall Of Man* y *Warhawk* disfrutaron del lugar de honor, aunque no fueron satisfactorios, y el siempre decepcionante *Gran Turismo HD* recibió al público con cabinas donde sentarse, texturas superdesarrolladas y la tendencia aceptada (o impuesta) a los micropagos y al contenido descargable.

Los candidatos con más probabilidades de lanzamiento el primer día fueron el enormemente popular *Ridge Racer 7* (con el código menos estable de todo el evento), el fascinante *Eye Of Judgment*, *Virtua Tennis 3* (en Asia se llamará *Power Smash 3*), con 1080p, pero jugable sólo *offline*, el mismo *Sonic The Hedgehog* que pronto llegará a la 360, y el evidentemente bien logrado *Formula One '07*, de Studio Liverpool. En la sala de al lado, mientras, una serie de breves tráilers en HD hablaban de títulos ausentes como *Metal Gear Solid 4* (esta vez uno de sólo seis minutos), o *Ninja Gaiden Sigma*, un remake exclusivo para PS3 del juego de la Xbox.

En el stand de Microsoft, era difícil saber si el ambiente era de confianza, de tozuda determinación o de resignación satisfecha. Probablemente las tres cosas a la vez. Con el nuevo periférico HD-DVD y con Windows Vista colocados discretamente a un lado (aunque el primero tuvo presentación propia sobre el escenario), este apretado laberinto de código jugable sacó provecho de su limitado espacio. Por eso han sido exageradas las informaciones sobre su popularidad. Sí, hubo colas de dos horas para los juegos de Sakaguchi *Blue Dragon* y *Lost Odyssey*, pero al mantener ambos juegos a puerta cerrada y con sesiones prácticas bastante largas, Microsoft Japón estaba intentando claramente exprimir al máximo sus dos títulos estrella.

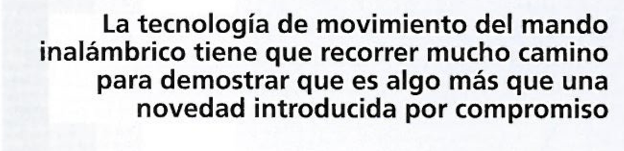
Fue llamativa la ausencia de la mayor parte de los grandes juegos occidentales para la 360, *Gears Of War* y *Forza Motorsport 2* estuvieron presentes sólo a través de sencillos tráilers. Destacaron desarrollos locales como *Project Sylpheed, Dead Or Alive Xtreme 2*, el juego de dirección de empresas de J-Pop, *The Idolm@ster*, el fotogénico *Lost Planet* y *Trusty Bell* –un estupendo aspirante a juego.

Era raro encontrar juegos terminados, pues los tiempos de desarrollo se están alargando. En este aspecto, Microsoft dominó el evento. Dado el sólido punto de apoyo de su hardware, con años de antigüedad, era lo menos que cabía esperar. Uno salía de su *stand* con la expectativa de largas horas de juego con productos sólidos y bien terminados, mientras Sony sólo podía prometer algo parecido para algún momento de la próxima primavera.

La diferencia entre el TGS y el E3 fue que PS3 ha dejado de ser una promesa ilusoria para ser algo real. Juegos como *MotorStorm* y *Shirokishi Monogatari (White Knight Story)* de Level 5 señalan ya el inmenso potencial de Cell y de RSX, y daban la razón a Kutaragi al convertir a la consola en un triunfo a largo plazo. En un momento en que la competición está ofreciendo juegos en paquetes globales, con ideologías y poderosos argumentos en favor de un futuro *online*, Sony, a pesar de toda su retórica, no tiene nada comparable. La infraestructura de PS3 sigue siendo un misterio, y sus capacidades parecen ambiguas, desiguales y hechas a toda prisa. Su salpicadero XMB (Cross-Media Bar) parece copiado –por pereza– de la PSP, incorporando con indolencia funciones nuevas como, por ejemplo, listas de amigos. Aparte de ser inalámbrico, el mando parece un anacronismo diseñado por encargo, y la tecnología de movimiento tiene que recorrer mucho camino para demostrar que es algo más que una novedad introducida por compromiso.

La tecnología más sofisticada puede ir acompañada de dificultades de producción y precios anómalos, pero todo esto es difícil de digerir si no hay incentivos, como la experiencia anterior de la marca. Sigue reclamando atención la PSP, escandalosamente ignorada en el TGS, con sólo un puñado de juegos secundarios y periféricos en exposición, hay posibilidades de unificación y galvanización que Sony no vé o no consigue transmitir. En esto radica el mensaje del TGS 2006. Aunque es arriesgado infravalorar el poder de PlayStation, es fácil sobreestimar la visión.

La tecnología de movimiento del mando inalámbrico tiene que recorrer mucho camino para demostrar que es algo más que una novedad introducida por compromiso





Como siempre, lo más hipnótico del TGS son los últimos cinco minutos, cuando la multitud se dispersa con la eficacia de una demo de AI de Cell.

Algo básico

Epic habla directamente con el fórum de desarrolladores

Mientras los periodistas trataban de sacar el máximo partido de la relativa calma del primer día, Epic Games se activó durante el tranquilo Forum del TGS. Su director general, Tim Sweeney, empezó rindiendo homenaje a la última generación de procesadores multi-core, destacando su importancia para mantener la eficacia. La trampa: necesitan el doble esfuerzo y el doble de gastos de desarrollo que sus predecesores de un núcleo. Cell ha multiplicado por cinco la necesidad de recursos, aunque se añade que una parte licenciada de Unreal Engine 3 –el pack de Ageia PhysX– ya está optimizado para la CPU de PS3, y UE3 presume de contar con varias funciones propias. Fue interesante el optimismo de Sweeney con el modelo de Sony para un desarrollo abierto de PS3, aunque al tiempo criticaba la actitud de Microsoft hacia el contenido creado por el usuario. Citando la importancia de la comunidad Unreal como ejemplo de los intereses específicos de Epic, aludió a los planes para integrar el contenido del usuario en el próximo UT2007, cuya salida confirmó para el tercer o cuarto trimestre de 2007.

gearsofwar.com

HAY UNA RAZÓN POR LA CUAL LAS PESADILLAS SUCEDEN EN LA OSCURIDAD.

La Humanidad ya no tiene nadie en quién confiar. Ningún lugar en el que refugiarse. El planeta está siendo arrasado. Y sus habitantes acorralados en la única zona que aún quede a salvo. La Horda de Locust ha salido a la luz y son cada vez más. Y no paran de masacrar. El gobierno echa mano de los pocos que aún quedan: los enfermos, los heridos, los presos... Marcus Fénix, un preso que antes fue abandonado a su suerte, es ahora la última esperanza de la Humanidad. Su único consuelo es que la raza humana aún no se ha extinguido. De momento.











Totalmente en castellano

Jump in.

XBOX 360



"Bajaremos de buen gusto esta resbaladiza cuesta. Nos pondremos esquíes"
Matt Soell, de Wideload Studios, creadores de *Stubbs The Zombie*, traspasa los límites del sentido del humor en la Conferencia de Juegos de Austin

"'Deposite la moneda. Servicio de bola automático. Evite perder la bola si quiere conseguir puntos'. No son simplemente instrucciones, es una guía de estrategia"
Ralph Koster, ex director de Sony Online Entertainment, recuerda tiempos menos complicados

"Creo que prefiero jugar con la Alianza antes que con la Horda"
Michael Dell, fundador y presidente de Dell, se condena a sí mismo a aparecer en las listas de *Kill on Sight* de los seguidores de *World of WarCraft*

"Si me preguntas si Sony está perdiendo puestos en el hardware, quizá tendría que admitir que es cierto"
Ken Kutaragi, Consejero Delegado de Sony Computer Entertainment reflexiona sobre la retirada de las baterías de los portátiles, la escasez de Blu-ray, y las acusaciones de prepotencia, después de que Sony anunciara el retraso de PS3 en Europa

ENTREVISTA

Kung fu en juego

¿Revolucionará el creador de *Rag Doll Kung Fu* el desarrollo en la PS3?

Rag Doll Kung Fu, con su peculiar aspecto y su innovador sistema de control por arrastre, se convirtió rápidamente en una apuesta ganadora de Steam, después de haber sido una joya en Internet. Su creador fue **Mark Healey,** que entonces era uno de los artistas de Lionhead; el éxito del juego –que coincidió con la venta de Lionhead a Microsoft– le llevó a romper con sus principales colaboradores para formar Media Molecule, un nuevo estudio con un pequeño equipo directivo y grandes ideas.
Sony acaba de comprar para la PS3 su primer proyecto, que ha permanecido en secreto hasta hace unas semanas. Healey y su socio fundador, **Alex Evans,** hablan sobre la génesis del proyecto.

"*Rag Doll* nos demostró que podíamos hacer algo grande, y nos recordó por qué nos gustaba tanto crear juegos, y pensamos que podíamos intentarlo a una escala mayor"

¿Cómo fue la fundación de Media Molecule? ¿Era una de esas locuras que de pronto empiezan a parecer cada vez menos descabelladas?
Mark Healey: Creo que en gran medida se debió al éxito de *Rag Doll,* porque nos demostró que podíamos hacer algo grande y nos recordó por qué nos gustaba tanto crear juegos, y pensamos que podíamos intentarlo a una escala mayor.
Alex Evans: Habíamos formado un grupo fuerte en Lionhead y el siguiente paso lógico era hablar de nuevas ideas para juegos, y de pronto nos vimos capaces de hacerlo. Pensamos: 'Lo de *Rag Doll* salió bien, así que vamos a arriesgarnos, vamos a cambiar de barco'. Todo ocurrió en un parking de Guildford Priory. Mark, Dave [Smith, el tercer cofundador] y yo habíamos comido juntos, y nos decidimos. No teníamos ningún plan, sólo que sabíamos cómo conseguir que funcionase, y desde entonces todo ha ido sorprendentemente bien.

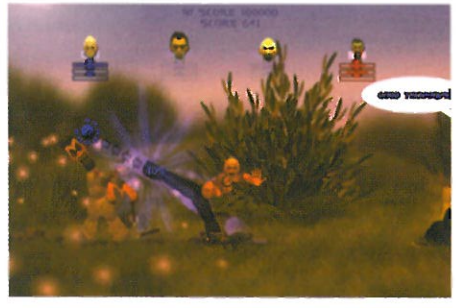
¿Influyó en algo la existencia de cosas como Steam o Live Arcade? ¿Os habríais decidido a romper de no haberse abierto estos nuevos caminos para poner a la gente en contacto con juegos desarrollados de forma independiente?
MH: Probablemente nos habríamos sentido tentados a hacerlo, pero si no hubiera sido por el Steam, *Rag Doll* no hubiera tenido tanto éxito, y si *Rag Doll* no hubiera tenido tanto éxito, yo no hubiera tenido suficiente confianza para hacer esto.

Siguen siendo un equipo reducido, sobre una docena de personas. ¿Los distribuidores desconfiaban al ver una empresa pequeña?
MH: Básicamente, lo que les convenció fue lo que les enseñamos, la gente estaba realmente entusiasmada con el juego. Y después, cuando les



Rag Doll Kung Fu era distinto por su tono, su control y sus vídeos con películas domésticas. Es esperanzador que SCEE esté dispuesto a acogerlos a los tres en su nueva plataforma.

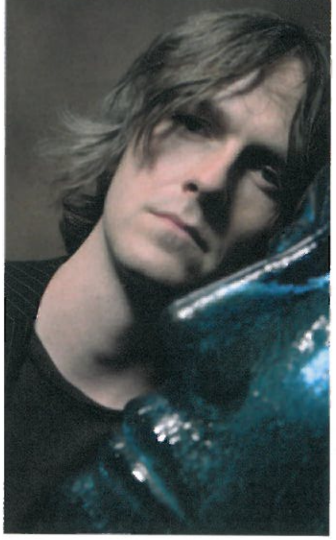








Los cofundadores –y veteranos de *Rag Doll*–, Mark Healey (debajo) y Alex Evans (derecha), con el equipo de Media Molecule (izquierda).





decíamos cuánta gente trabajaba en el proyecto, para ser sinceros, las reacciones variaban. La gente acostumbrada a trabajar con grandes equipos se preocupaba un poco, pero hemos demostrado que podemos hacer mucho más con poca gente, así que no había de qué alarmarse.

¿Cuánto tiempo llevó desarrollar el prototipo?

AE: Después de reunirnos, trabajamos durante un periodo muy corto de tiempo sobre varias ideas bastante disparatadas; estábamos muy preocupados y muy inquietos por cómo iban a ser recibidas. Pero siempre he creído que con un pequeño equipo puedes conseguir que una única plataforma funcione realmente bien, mejor que siendo un equipo grande y trabajando para distintas plataformas. El primer distribuidor con el que hablamos fue Sony, y nos sorprendió mucho lo bien que entendieron lo que estábamos intentando hacer. Estábamos en una etapa muy temprana del proyecto, pero cuando se lo presentamos a Sony lo entendieron perfectamente. Nos fuimos de la reunión completamente sorprendidos, porque los aspectos que más nos preocupaban (el lado más extraño del juego) fueron los que mejor entendieron y nos pidieron que profundizáramos en ellos. Así que no buscamos a nadie más, porque estaba claro que Sony lo había entendido, y obviamente ellos tienen una plataforma destacada, y no hay mucha gente que pueda decir lo mismo.

Parecen muy seguros de trabajar en la PS3 con un pequeño equipo. ¿Qué tienen que decir sobre todo el catastrofismo que ha rodeado a los costes de desarrollo de PS3?

AE: Siempre habíamos pensado que con un equipo realmente concentrado en el proyecto puedes hacer desarrollo de última generación, pero al principio, cuando fuimos a Sony, ninguno había visto una PS3 –nadie la tenía por entonces–, y ahora, después de haberla usado durante seis meses, cada vez me reafirmo más en esa opinión. Bueno, no quiero decir que sea fácil –y no sólo para PS3, sino para toda la nueva generación– producir ese juego cuidado y de alta calidad que todo el mundo está esperando, o que tuviéramos una varita mágica para hacer todo lo que los demás no podían hacer. Pero como éramos nuevos y entusiastas y dedicados a una sola plataforma, y no teníamos todo el bagaje de un viejo equipo, podíamos decir: 'muy bien, vamos a coger todos estos problemas y utilizarlos a nuestro favor'. En esto es en lo que esperábamos ser diferentes, y hasta ahora ha ido realmente bien –cogemos todo aquello de lo que la gente quiere librarse y le plantamos cara–. Y vamos a seguir creciendo. No nos vamos a quedar con este tamaño. Bueno, ¿qué es lo que se considera pequeño actualmente? Muchos considerarían pequeño un equipo de 30 personas, y en este momento somos 10-12, y estamos en proceso de contratación –¡esto es publicidad encubierta!–, porque cuando nos referimos a un equipo pequeño pensamos en 20 o 30, no en cinco o en dos.

¿Pueden contarnos algo del nuevo proyecto?

MH: Hemos jurado mantener silencio, pero... *Rag Doll* nos enseñó algunas lecciones importantes. Y tenemos claro que vamos a usar el *tilt control* lo máximo posible, aunque lo que estamos haciendo sigue siendo un juego para *joypad*. Pero pasaron muchas cosas durante el desarrollo de *Rag Doll*, había un cierto ambiente en aquel equipo. Y esta es una de las influencias más determinantes en lo que estamos haciendo ahora. Definitivamente, va a ser algo especial.

AE: La gente lo entiende en cuanto lo prueba. Cuando lo explicas con palabras, la gente dice: 'suena interesante', pero cuando se lo pones en las manos, dice: 'Dios mío, ya sé lo que quieres decir'. Y eso es apasionante.



1000 MANIACOS

Ya hay una extraña atracción en ver un vídeo de buenas partidas de jugadores experimentados, pero si los jugadores se multiplican por mil, la cosa ya es casi una obra de arte. Y en eso se ha convertido un anuncio de las repeticiones de Bravia, el 1K Project II de sMull, una recopilación de tres minutos de 1000 partidas simultáneas de *Trackmania Sunrise*, entre corrientes líquidas de coches superpuestos y repentinos chorros formados por miles de gotitas brillantes. Es uno de los vídeos de juegos más hipnóticos que se hayan visto recientemente, convertido ya en fenómeno de Internet, y puede incluso considerarse como un estudio de los distintos estilos de cada jugador, si es que alguien es capaz de desconectarse del vértigo por un solo segundo.

● http://www.gametrailers.com/umwatcher.php?id=12321



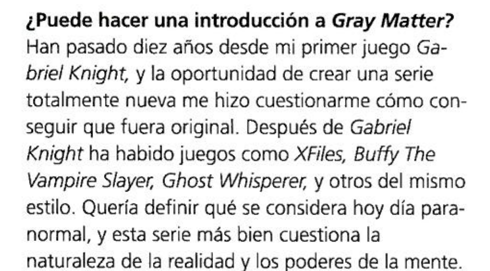
ENTREVISTA

Vuelve Jensen

Ha pasado de ser una estrella rutilante a un faro para la aventura gráfica

Tras fundar la ocasional distribuidora de juegos Oberon Media en 2003, y haber diseñado por el camino muchos de sus juegos de misterio para ordenador, **Jane Jensen** vuelve a sus orígenes con *Gray Matter,* una aventura *point-and-click* que saldrá a finales de 2007. Pero, aunque Jensen parecía compaginar su pasión por el diseño de juegos con escribir relatos de ficción durante los mejores momentos de *Gabriel Knight,* los tiempos (o al menos, las tecnologías) han cambiado. ¿Puede permitirse este juego ser tan sencillo?

¿Puede hacer una introducción a *Gray Matter*?
Han pasado diez años desde mi primer juego *Gabriel Knight,* y la oportunidad de crear una serie totalmente nueva me hizo cuestionarme cómo conseguir que fuera original. Después de *Gabriel Knight* ha habido juegos como *XFiles, Buffy The Vampire Slayer, Ghost Whisperer,* y otros del mismo estilo. Quería definir qué se considera hoy día paranormal, y esta serie más bien cuestiona la naturaleza de la realidad y los poderes de la mente.

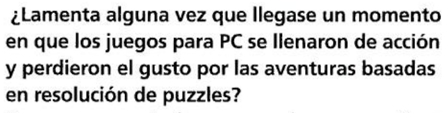


¿Han olvidado los juegos cómo hacer ciencia-ficción y fantasía?
Bueno, siempre puedes coger un *shooter* o un juego militar y trasladarlo al espacio, pero eso no lo convierte en ciencia-ficción. En un principio, este género era mucho más específico, iba sobre imaginar el futuro o mostrar la vida actual de forma alegórica.

"La gente que disfruta con las aventuras no quiere moverse en 3D. Se trata de explorar un mundo y todos sus detalles; tiene que ser sólido, pero visualmente atractivo"



Una de las búsquedas de *Gray Matter* queda parcialmente oculta: Styles debe reconstruir su memoria a través de *flashbacks* que son provocados por elementos clave de la casa.

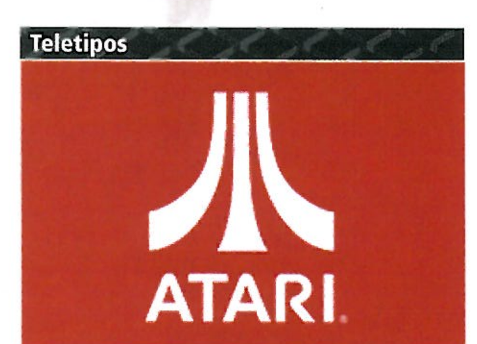


¿Lamenta alguna vez que llegase un momento en que los juegos para PC se llenaron de acción y perdieron el gusto por las aventuras basadas en resolución de puzzles?
Es una pena que todo ese mercado que no está cubierto por los juegos de acción se haya dejado de lado. Pero el juego de aventuras está resurgiendo en Europa, y es probable que la tendencia se vaya extendiendo. La gente también se cansa de ver siempre lo mismo y, en este punto, la aventura aporta una novedad refrescante.

¿Considera que los *point-and-click* deben evolucionar, o deberían volver a ser como fueron?
Definitivamente, creo que el 3D en tiempo real es un error. Lo hicimos con *Gabriel Knight 3* y logramos un buen trabajo con las texturas, pero la gente que disfruta con las aventuras no quiere moverse en 3D. Se trata de explorar un mundo y todos sus detalles; tiene que ser sólido, pero visualmente atractivo, y los gráficos pre-renderizados ayudan mucho más a este objetivo. Evidentemente, ya no podemos volver a juegos como, por ejemplo, *King's Quest IV,* una aventura pre-VGA en la que hay que teclear, llena de cosas brillantes que a veces son frustrantes. Pero tampoco se trata de esos juegos con controles en los que se mete con calzador un enigma que no tiene nada que ver con la historia. Y otro problema con el 3D es que, en muchas ocasiones, el diseño de arte es sencillamente malo.

¿Influyó usted mucho en el diseño de arte de *Gray Matter*?
Bueno, yo soy la directora, así que tengo el control creativo de todo. Es muy importante que detrás de un proyecto exista una visión global. Y especialmente en este caso, dado que el equipo está fuera de Estados Unidos, he tenido que seguir de cerca todo el proceso para asegurarme de que todo era como hubiera sido un juego *Gabriel Knight.*

Teletipos



Atari sigue luchando

El nombramiento de un nuevo presidente y consejero delegado de Atari –David Pierce– se frustró al cumplirse el plazo para mejorar los precios de las acciones del NASDAQ, con precios que no pasaron de un dólar durante más de diez días consecutivos, y después de que el Listing Qualifications Panel rechazara su recurso, lo que supone la suspensión de la cotización de la compañía madre Infogrames Entertainment SA. La bolsa francesa actuó así en previsión de un plan que pretende reducir la deuda de Infogrames de 172 millones de euros a 24 millones mediante préstamos a corto plazo y el lanzamiento de garantías de libre cotización.



La buena resolución visual y la tecnología de renderizado en 3D debería eliminar esa persecución de píxeles que un día marcó el *point-and-click*. Como demuestra *Broken Sword: The Angel of Death*, esto puede ser, sin embargo, un hábito difícil de superar.

Así que es obvio que no es usted una entusiasta del diseño por encargo.

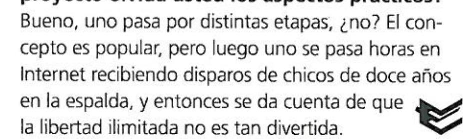
Los años que pasé en Sierra fueron una época dorada, aunque en aquel momento no me di cuenta. Lo bueno de aquella compañía es que no era fácil que [el creador de Sierra] Ken Williams te diera la oportunidad de diseñar un juego, a no ser que estuviese convencido de que el juego tenía que ser tuyo. Si luego no se vendía bien, no volverías a hacer otro juego para Ken Williams; pero nunca se entrometía durante la producción. Y así es como llegabas a realizar un trabajo como el de Al Lowe, creador de *Leisure Suit Larry* y su serie *Space Quest*, que eran juegos con carácter propio.

¿Ha seguido la evolución de *Broken Sword*?

Pues lo cierto es que sí. El primer título de la serie salió más o menos a la vez que *Gabriel Knight*, y vi el tercero también, pero no he jugado con ninguno de ellos. Es el no va más en el mundo de los enigmas de cualquier clase.

En muchos proyectos en desarrollo está previsto que el jugador, más que seguir una historia, la cree. ¿Pueden las aventuras de *point-and-click* trabajar con un diseño tan abierto?

Bueno, en última instancia yo soy una contadora de historias, y, como tal, tengo la convicción de que en el juego siempre hay una historia, y que esa historia tiene un final. Si todo el mundo fuera un contador de historias genial, no habría escritores, así que la gente quiere que tú, el creador, le lleves de viaje. Y no es que no haya espacio para juegos abiertos, ni que los juegos que cuentan una historia no puedan ser además ampliamente interactivos.



¿No será que al estar tan entusiasmada con el proyecto olvida usted los aspectos prácticos?

Bueno, uno pasa por distintas etapas, ¿no? El concepto es popular, pero luego uno se pasa horas en Internet recibiendo disparos de chicos de doce años en la espalda, y entonces se da cuenta de que la libertad ilimitada no es tan divertida.



Una casa inquietante

Para el terror psicológico, nada como una imponente mansión

Gray Matter reúne el habitual gusto de Jensen por la ciencia, lo oculto y el subconsciente. El protagonista es el neurobiólogo de Oxford David Styles, que pierde a su mujer en un extraño accidente de coche y se convierte en un ermitaño, entregado a sus investigaciones sobre la mente humana. Uno de sus estudios evalúa los efectos de actividades imaginarias sobre seis estudiantes: si te imaginas a ti mismo haciendo _jogging_, por ejemplo, ¿el cuerpo percibe sus beneficios? En otra investigación, se encierra en un tanque aislado, tratando de llegar hasta su mujer muerta. Ayudado por el segundo personaje jugable, Samantha Everett, una escéptica actriz y maga errante, se enfrenta a unos extraños sucesos. El jugador debe descubrir el lado sobrenatural de estos experimentos. ¿Está el protagonista tramando un gran engaño, o alguien está intentando aprovecharse de su inestable estado mental?

ENTREVISTA

Jugando a Guitar Hero en la MTV

La compra de Harmonix ¿será un paraíso de éxitos o un infierno de malas versiones?

La reciente adquisición de Harmonix por la MTV ha dejado a todos los fans de este juego musical entre sorprendida y entusiasmada. El director creativo **Josh Randall** revela sus impresiones sobre este contrato con un gran sello.

¿Estaba Harmonix a la venta tras *Guitar Hero*?
Empezaron a llegar un montón de llamadas de muchas empresas bastante grandes, una tras otra, diciendo: 'Oye, por aquí todos están enganchados a vuestro juego, tenemos que hablar.' Empezamos a hablar con MTV hace uno o dos años, sólo para asociarnos –su logo aparece en *GH*–, no pensábamos: "¡Fíjate, podrían comprarnos!". Todos están encantados –ayer conocimos a un montón de gente de la MTV que consideran que somos un referente de cómo el público sentirá la música en el futuro, y quieren formar parte de la experiencia. Nuestros planes consisten en seguir haciendo lo que hacemos: todos nos vamos a quedar, y creemos que es una gran oportunidad para llegar incluso a más gente.

¿Estabais preparados para recibir acusaciones de haberos vendido? Porque las habrá
La gente no sabe lo que cuesta hacer juegos, lo que sucede en realidad en la trastienda, y lo duro que es crear juegos de próxima generación cuando eres independiente. Sabía que leería los foros y encontraría cosas como: "Ahora harán el juego de Britney Spears" –Y ¿por qué íbamos a hacerlo? Nadie quiere estropear algo que funciona bien.

¿Como la lista de temas automática de Amplitude?
Sí, justo. Frequency tenía un montón de grupos independientes y underground, y queríamos tener un aire underground –pero, sinceramente, si nos lo hubiéramos podido permitir, también habríamos incorporado a grupos grandes, para que pudiese participar más gente en el juego.

Creamos *GH* como un juego de punk rock, con planos salvajes y duros y personajes feos. A la gente le gustaba, pero ahora la cuestión está en si lo hacemos accesible para todo el mundo.

¿Crees que el contrato con la MTV os ayudará en vuestra relación con las discográficas?
Creo que un nombre como MTV va a eliminar un montón de obstáculos. Y grupos que no quisieron entrar en *GH1* van a querer estar en *GH2*.

La prensa ha hablado de producción para la web. ¿Vais a trabajar fuera de las consolas?
Es una idea un poco rara. Lo leímos por primera vez en el *New York Times* – Creo que algún periodista leyó "juego *online*" y pensó que eso se refería a la web. Para aclararlo: hablamos de juego online para la próxima generación de consolas. No vamos a hacer webs en un futuro próximo [risas].

¿*GH* es lo que ha atraído a la MTV, y ,por tanto, el futuro será más GH?
Estamos interesados en hacer más, porque nos lo pasamos muy bien, pero estamos preparando otras cosas. Debemos estar a la altura del éxito de *Guitar Hero,* pero además queremos mantener nuestras intenciones originales. Creamos *Guitar Hero* como un juego de punk rock, con planos salvajes y duros y personajes feos. A la gente le gustaba, pero ahora la cuestión está en si lo hacemos accesible para todo el mundo o seguimos con la misma estética experimental. Cuando no conocíamos el éxito hacíamos sencillamente lo que queríamos.

¿Crees que la MTV sugerirá que lo hagáis más accesible a su audiencia?
Como el contrato no está cerrado todavía, no hemos hablado de eso aún – Espero que todo ese tema nos lo dejarán a nosotros. Lo bueno es que vamos a seguir trabajando con otros distribuidores, así que ellos decidirán también.

¿Se ha calmado el furor desatado por las listas de temas de *Lumines 2* y de *Lumines Live?*
Juegos como ese, o como *Frequency,* lo tienen difícil para encontrar canciones. *GH* es un juego con guitarras de rock, y ese es el requisito. Pero para *Amplitude* recuerdo que estábamos siempre pensando: "Hay que poner el cinco por ciento de pop, el cinco por ciento de hip-hop...". Intentas atraer a todo el mundo, y a veces, al no tener una base cultural concreta, no atrae a nadie. Es un riesgo. Si hiciéramos otro juego, trataríamos de limitarnos a un solo género.

¿Es una confirmación de *Freq 3?*
Dios mío, me encantaría [risas]. Mucha gente está loca porque suceda, y si tuviéramos la oportunidad de hacer otro, lo haríamos. Por ahora no está en nuestros planes, pero...



El objetivo de Harmonix ha sido siempre usar los juegos para hacer accesible al gran público la composición musical. *Amplitude* (a la izquierda) tuvo un número discreto de seguidores, pero *Guitar Hero* (derecha) popularizó el juego creativo que proponía la empresa.


NINTENDO DS
12+
www.pegi.info
LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND
SALTA A NINTENDO DS
CON LARA CROFT
¿A QUE NO LA ESPERABAS
EN NINTENDO DS?
Una nueva entrega mucho más emocionante del mejor juego de aventura de los últimos años: Tomb Raider Legend. Aprovecha las posibilidades que te ofrece la pantalla táctil y disfruta de los vídeos inéditos sólo disponibles en la versión para DS.
3D
También disponible en:
GAME BOY ADVANCE
¡A TOCAR!
CRYSTAL DYNAMICS
eidos

ENTREVISTA

¿Resiste Resistance?

Cómo Insomniac trabajó para conseguir el mejor *shooter* para el lanzamiento de la PlayStation3

Insomniac Games ha apostado fuerte por el que ha sido uno de los primeros títulos de la PlayStation3, *Resistance: Fall of Man,* un título muy diferente de aquello a lo que nos tiene acostumbrados con *Ratchet & Clank.*El presidente del estudio, **Ted Price,** contó en la sede de Sony (productora del juego) en Madrid cómo es trabajar en un título de lanzamiento.

¿Ha sido difícil desarrollar para la PS3?
Se trataba de un gran título,no habíamos hecho un *FPS* desde 1998, y estábamos desarrollando para una consola recién estrenada. PlayStation3 es una máquina compleja, y teníamos que cambiar la forma en que estábamos haciendo juegos para hacer *Resistance,* idear nuevas maneras de hacer personajes, de animarlos... utilizar todo nuestro oncimiento para hacer un juego de la nueva generación. Estoy muy contento con el resultado.

Teniendo en cuenta que los juegos de Insomniac son, según su propia definición, divertidos y bobalicones, ¿por qué decidieron hacer algo como *Resistance: Fall of Man*?
La mayoría de los que estamos en Insomniac somos jugadores de *FPS.* Durante los últimos diez años hemos trabajado en plataformas, y necesitábamos algo diferente, algo atractivo para los más jugadores hardcore, que son el público que va a jugar a la PS3 el primer año. Fue una conjunción perfecta entre nuestros deseos y la gente que quería que en el lanzamiento de la consola hubiera un *First Person Shooter.*

¿Van a volver a trabajar en Ratchet & Clank?
Ya estamos trabajando en *Ratchet & Clank* para la PlayStation3. Ahora somos una empresa más grande y podemos tener dos grupos de trabajo independientes. Nos decidimos por la PlayStation3 porque creemos en su potencia a largo plazo. De momento, sólo estamos arañando la superficie de lo que puede ofrecer la consola. Nuestros ingenieros están cómodos trabajando con la PS3, pero hay mucho más que podemos aprovechar de los SPUs y creo que los consumidores verán juegos mucho mejores cada año. Ésta es sólo la primera generación de juegos. Creo que es la consola que mejor va a resistir el paso del tiempo.

¿La clave está en saber manejar los SPU?
Pasar de un sistema como PS2, con un solo procesador, a otro multiprocesador es un gran salto. Tienes que pasar un tiempo experimentando paa estar seguro de que lo estás haciendo bien. Lo hemos hecho en exclusiva para PS3 porque teníamos experiencia con el hardware de Sony: hemos trabajado con PlayStation1 y PlayStation2. Ahora hemos incorporado esa experiencia. Una de las mejores cosas de la PS3 es la arquitectura, porque permite al desarrollador acceder al procesador más directamente que en las consolas anteriores y crear rutinas. Creo que la gente dice que es difícil porque necesitas programadores eficientes, acostumbrados a trabajar con máquinas complejas, pero luego puedes sacar de ella muchísimo; tiene mucha fuerza.

¿Qué ha aportado al juego el blu-ray?
Permite un mayor almacenamiento. Hemos calculado que la versión final del juego ocupará unos 16 gigas: todo ese tamaño está en las texturas en alta resolución, el sonido de alta calidad, en todos los diálogos en 17 idiomas diferentes (incluido el castellano). Y luego están los datos de los personajes; en PS2 no podíamos utilizar *normal mapping,* ahora no tienes que preocuparte de eso, puedes usar varios mapas de texturas para cada personaje.

"Hay mucho más que podemos aprovechar de los SPUs y creo que veremos juegos mucho mejores cada año. Esta es sólo la primera generación de juegos"

Teletipo



La mala suerte de una empresa exitosa

A pesar del éxito de lanzamientos recientes como *Okami* (del que tienes una crítica en la página 74) y *God Hand,* Clover Studio cerró sus puertas el 12 de octubre después de haber sido disuelto por su compañía propietaria, Capcom. Parece que el estudio fue víctima de una reestructuración intena del distribuidor.

Fundado por Atsushi Inaba en 2004, su objetivo era inyectar sangre nueva en la plantilla del distribuidor: en este sentido, puesto que los títulos y licencias de Clover van a ir de vuelta a Capcom, puede que hayan tenido un éxito póstumo.

En cuanto a sus desarrolladores principales, el mismo Inaba y Hideki Kamiya (*Devil May Cry, Okami*), no volverán a Capcom, pero Shinji Mikami (*Resident Evil 4*) continuará con la empresa.



Una realidad paralela, ambiéntación bélica y ciencia ficción componen el cocktail "todo lo que le ha gustado de los *FPS* de su vida".



ENTREVISTA

La fantasía final que no acaba

El sistema de combate es nuevo, pero el espíritu es el mismo



Casi 20 años (y 68 millones de unidades vendidas) después del primer *Final Fantasy*, en febrero llega a España *Final Fantasy XII*, doblada al castellano. Hiroshi Minagawa (quien empezó en el proyecto como director de arte y asumió la dirección tras la enfermedad de Yasumi Matsuno) habló en Madrid sobre este nuevo capítulo de la serie de Square Enix:

Hiroshi MInagawa, director de *Final Fantasy XII*, durante su reciente visita a Madrid para presentar a los medios de comunicación la nueva entrega de una de las series de videojuegos más reputada, ambientada en Ivalice.

Este mundo es más grande y el jugador tiene más libertad ¿Es lo que pedían los jugadores?
La historia es lineal, pero el jugador tiene mucha libertad. Hay momentos en que no tiene muy claro que tiene que hacer para que la historia progrese. Pensamos que no podíamos transmitir la sensación de que estás perdido en un mundo vivo a menos que los personajes decidieran el curso del juego, que se plantearan qué tenían que hacer a continuación. Esperamos que de esta manera sea más sencillo para el jugador.



Gráficamente hay influencia de Vagrant Story en FFXII, pero el ADB y el control de personajes marcan una diferencia básica.

> **"No nos planteamos un juego más político. Simplemente queríamos algo que nos gustara a nosotros mismos y que fuera interesante. Y éste es el juego que ha salido"**

¿De dónde han sacado la inspiración para los escenarios del mundo de juego?
Como director artístico, tomé mis fuentes de Estambul, en Turquía, y cosas de la arquitectura de esa zona, pero cada sección tiene su propia inspiración. Por lo que he oído, el diseñador de batalla tomó el fútbol americano; cada uno intentó entregarse completamente al juego.



El sistema de Gambits permitirá asignar órdenes a un personaje para cuando se produzca una situación determinada en la batalla, como un descenso drástico de los HP de algún personaje.

¿Qué ha sido lo más difícil del Active Dimension Battle (ADB)?
En anteriores títulos, la experiencia de recorrer el mundo estaba separada de la pelea. Era muy fácil trabajar con estas dos áreas. Pero en este caso se solapan. Redujimos los datos de animación y el editor para que tuvieran el mismo tamaño en la memoria que en *FFX*, y el reto fue hacerlo sin que el jugador no lo notara.

La historia es más oscura y política. ¿Cómo se han planteado ese guión más maduro?
Cada título ha sido desarrollado por diferentes diseñadores y desarrolladores. No nos planteamos un juego más político o más oscuro. Simplemente queríamos hacer algo que nos gustara a nosotros mismos y que fuera interesante. Y este es el juego que ha salido. Cuando varios directores hacen películas de una misma serie, hay diferencias entre ellas; lo mismo sucede con los juegos.

¿Qué ha supuesto para el juego ser uno de los últimos grandes títulos para la PS2?
Todos habíamos desarrollado ya juegos para la PlayStation2, a lo largo de todo el ciclo de vida de la plataforma, Y todo ese conocimiento y habilidades nos ha permitido exprimir el sistema y aprovechar al máximo la plataforma.

LA *WEB* DEL MES

Exceptuando unos cuantos casos famosos –alguno por los acuerdos entre los fabricantes de las primeras consolas por el software sin licencia, o la liquidación de patentes– la legislación dentro del mundo del juego no se tienen muy en cuenta.

No ocurre así con el bufete canadiense Davis & Company LLP, que ha dedicado a este asunto todo un blog. Informando de casos recientes y la jurisprudencia, pero que también incluye otros procesos de hace décadas. En la Case Law Table, que resume desde el enfrentamiento entre Wilson y Midway Games, alegando que *Mortal Kombat* inspiró un asesinato hasta el caso más famoso de Nintendo contra los estudios Universal por usar el título *Donkey Kong*.





NINTENDO DS

12+
www.pegi.info

AGE of EMPIRES
THE AGE OF KINGS




DS A LA CONQUISTA DE NUEVOS TERRITORIOS



UNA NUEVA CIVILIZACIÓN TE ESPERA EN TU DS.

El famoso juego de estrategia de PC debuta ahora en Nintendo DS. Un juego en el que podrán participar hasta cuatro jugadores gracias al modo multi-jugador.

Controla cinco civilizaciones diferentes desde la pantalla táctil, y entra en combate utilizando el stylus, que será tu arma en el camino hacia la conquista.



3D





¡A TOCAR!



Microsoft

ENSEMBLE STUDIOS

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Mushihime-sama Futari

PLATAFORMA: ARCADE **DISTRIBUCIÓN:** CAVE



Mostrado en el AMS 2006 y en un largo test en un *arcade* HEY de Akihabara, la continuación de Cave está empleando su fama para hacerse más fuerte. De hecho, se han seguido más pautas del igualmente despiadado *Espgaluda II*, aunque los modelos de disparos, al menos, nos llevan a tropezar con enormes jefes.

Metal Slug Anthology

PLATAFORMA: PSP **DISTRIBUCIÓN:** IGNITION



La URL sugiere que es el *Slug* definitivo, aunque ¿quién se gastaría el dinero si de verdad lo fuera? Las 11 horas que se le han añadido a *Metal Slug 6*, al menos, hacen de ésta una historia definitiva, pero ni la pantalla panorámica ni el modo cooperativo han aparecido de momento en la *preview*.

Pirates of the Burning Sea

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** VALVE



La visita al Caribe del s. XVI está levantando el revuelo que se merece. Su bien planificada economía promete minimizar todo aquello que chirríe, y que el combate naval a tiempo real tiene a Sid Meier en el punto de mira. Los efectos visuales son tipo CX9, cortesía del motor Alchemy de Activision.

Phoenix Wright: Justice for All

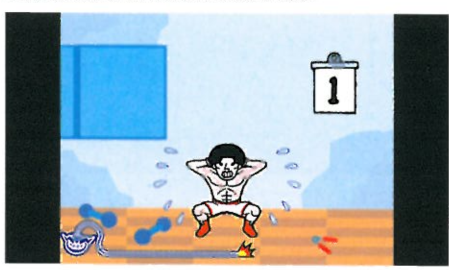
PLATAFORMA: DS **DISTRIBUCIÓN:** CAPCOM



Las "nuevas características" de *Gyakuten Saiban 2* son, en realidad, familiares: la estructura investigación/juicio y los eventos pre-establecidos ahogan su capacidad de innovar. Las mentiras y secretos se esconden ahora tras la Psyche Lock del defendido, y una barra de vida sustituye los signos de exclamación.

Wario Ware: Smooth Moves

PLATAFORMA: Wii **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO



Clasificar la fuerza, posturas y movimientos de los controles en ejemplos como The Dumbbell, The Chauffeur, The Remote Control, The Sketch Artist y The Umbrella, no hace más que complicar el desafío de reflejos del juego anterior y añade una nueva y vigorizante dimensión. Nos inclinamos más hacia lo segundo.

Silent Hill Origins

PLATAFORMA: PSP **DISTRIBUCIÓN:** KONAMI



Una cámara al hombro, tendencia hacia el estilo *RE4* de acción y un nuevo sistema de bloqueo (el escenario se puede utilizar para protegerse del enemigo) son sólo pequeñeces: lo desarrolla Climax. Las ideas del Team Silent de Konami deberían centrarlo, pero tiene un problema: una dirección de arte poco inspirada.

Rainbow Six Vegas

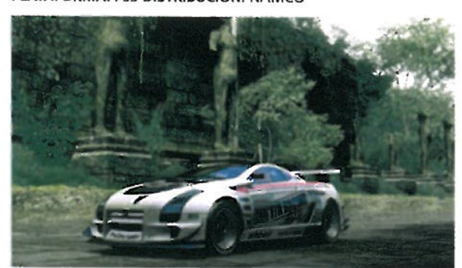
PLATAFORMA: 360, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



Por ahora se acabó la luna de miel. El código *preview* se ha retrasado y no parece estar a la altura ni siquiera de las más bajas expectativas. Ambientado en el mismo escenario de construcción, se ha convertido en una experiencia lineal y predecible, con malas escenas de guión.

Ridge Racer 7

PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** NAMCO



Dando alas a la sospecha de que *RR6* iba a ser una chapuza de continuación para la PS3, Namco se distancia y se dirige hacia el *online*, copiando muchas de las características de *PGR3* de paso. Sólo un jugador será el *Ridge Racer* mundial, mientras que las opciones *drift* y *nitro tuning* permitirán a los demás cogerles.

Ryu Ga Gotoku 2 (Yakuza 2)

PLATAFORMA: PS2 **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



Sega ha hecho un excelente trabajo al alejar a Kazuma Kiryu de Kamurocho en tan poco tiempo, con este segundo baile en el ocaso de la PS2, terminado casi al 80 por ciento. Nuevos ataques en modo cooperativo, transiciones libres, minijuegos y un guión profundo sugieren que este viaje por Osaka es un digno sucesor.



EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Gumboy: Crazy Adventures

www.gumboycrazyadventures.com/

Con todas las acusaciones que recibió *LocoRoco* de robar capítulos enteros del manual de *Gish* a pesar de las más que evidentes diferencias, hay que tener en cuenta que *Gumboy* tendrá que pasar por el mismo escrutinio e inevitable comparación. Pero aparte de que se juega con una bola y, tal como las bolas hacen, se cambia de nivel rodando, rebotando y recolectando, se diferencia de los otros muchísimo.

Por debajo de ese diseño visual de patito feo, que recuerda al surrealismo naturalista de Samorost y al inquietante encanto de *Wik*, el estudio checo Cinemax ha creado un –a veces oscuro– mundo de cuento de hadas por el que es tan difícil moverse como los antes mencionados. Aunque el objetivo principal es recolectar, hay cierto sentido de peligro y de no saber lo que va a suceder (Gumboy es mucho más frágil que otros héroes), que hace que el desafío sea más real. Un diseño de sonido a base de silbidos (sin contar con los propios e inquietantes ruidos de Gumboy) y una hábil iluminación en las zonas más oscuras hacen que el esfuerzo merezca la pena.

NINTENDO DS

7+
www.pegi.info

PRUEBA
2

tlf. 251 564 68



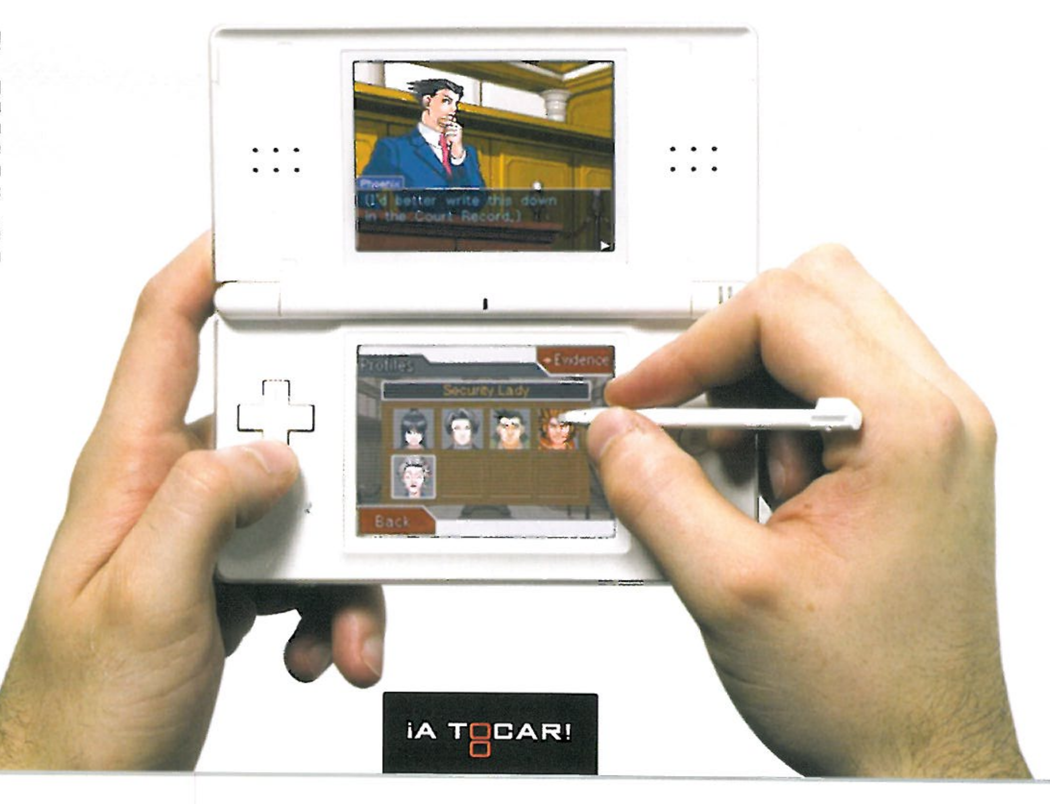






¡SILENCIO EN LA SALA!

Es hora de defender los derechos y luchar contra las injusticias. Ayuda al abogado Phoenix Wright en una aventura original y diferente, donde podrás investigar pruebas con la pantalla táctil o protestar en los juicios a través del micrófono. Descubre quién miente y quién dice la verdad. De ti depende que la justicia se cumpla.









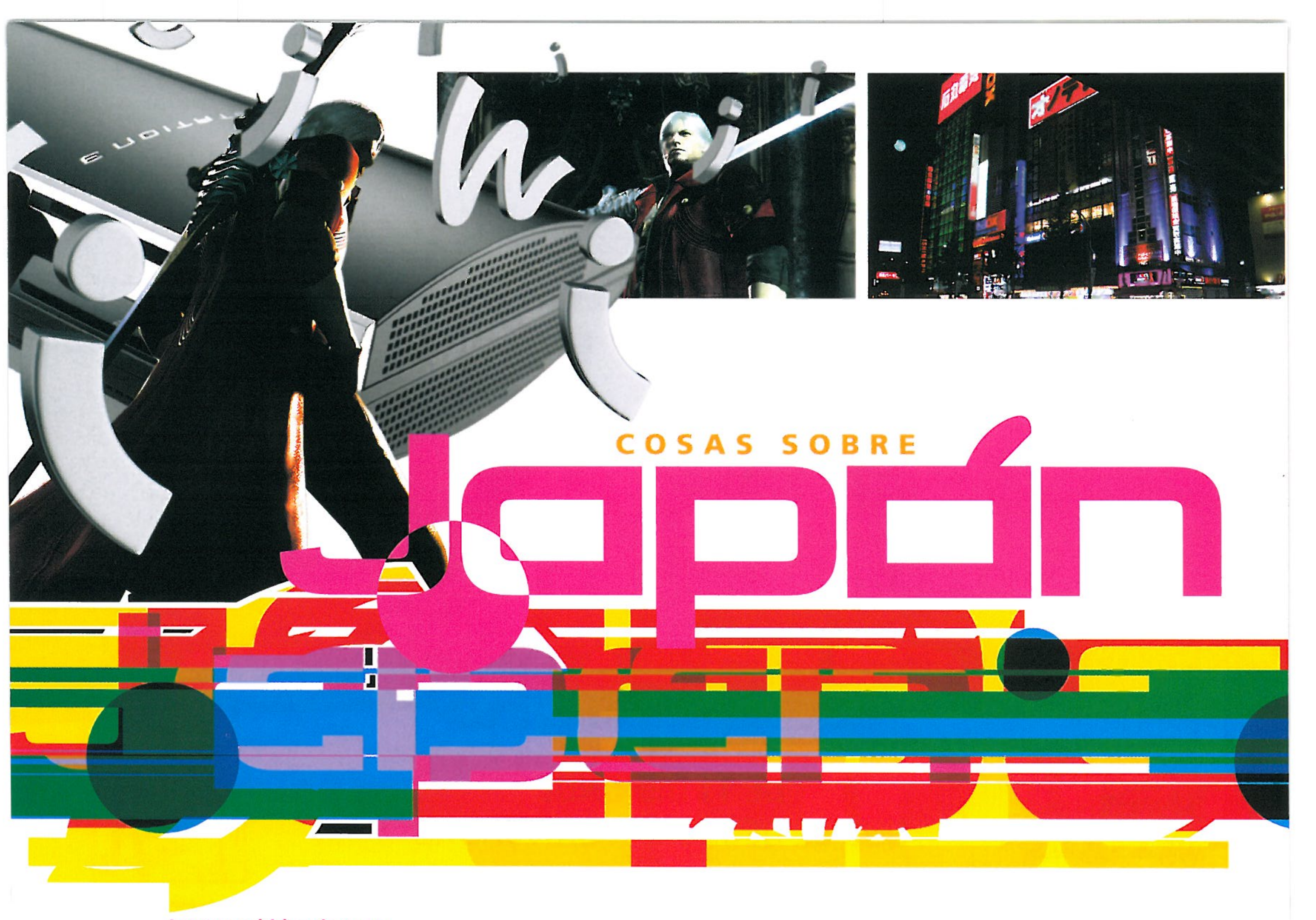






¡A TOCAR!





COSAS SOBRE

Japón

Juegos subidos de tono

Angel Jiménez de Luis, periodista especializado en tecnología

No entiendo ni una palabra pero tampoco hace falta. Esta claro que el cartel que tengo frente a mí me advierte de que para bajar al sótano de la tienda en la que estoy hay que tener más de 18 años. Unas estrechas escaleras empapeladas de chicas *manga* ligeras de ropa lo confirman y, aunque los textos están todos en japonés, el número y la señal de prohibido que tengo ante los ojos no dejan lugar a dudas. Hay exceso de color rosa. La visión resulta de lo más extraña, porque hace tan sólo unos minutos que he entrado en lo que, hasta ahora, parecía una tienda de electrónica corriente en Akihabara, ese barrio que desde hace medio siglo es conocido como la capital mundial de la electrónica, la "ciudad eléctrica".

Akiba, como lo conocen los locales, es también desde hace años el destino imprescindible para los aficionados al *manga*. Las librerías de la zona atesoran miles de publicaciones y no es raro ver a jóvenes japoneses disfrazados de sus personajes favoritos de cómic y videojuegos paseando por las calles o tomando un café. Una cuarta parte de todo el *manga* que se edita en Japón corresponde a la variación conocida como *Hentai, manga* erótico o semierótico, y, por tanto, las tiendas suelen tener siempre una superficie apartada de la vista, incluso escondida, donde los aficionados al género –que en la mayoría de los casos dista mucho de la pornografía tal y como la entendemos en occidente– pueden encontrar lo último que ha salido.

Pero esto no es una librería. Hay montañas de cajas con Nintendo DS Lite sobre las que se abalanzan una docena de personas. La máquina está agotada en varios establecimientos de la zona y, a este paso, la tienda en la que me encuentro ahora pronto se sumará a aquellas que han vendido todas sus unidades de la consola. Hay programas de PC, accesorios para la PSP, discos duros, memorias, juegos completamente desconocidos... lo que no hay es un solo *manga*. Sea lo que sea que haya ahí abajo, no está impreso sobre papel.

Y así es. En el sótano de la tienda, lejos de los transeúntes, este pequeño establecimiento de Akihabara esconde estanterías llenas de videojuegos eróticos, la mayoría censurados. En Occidente probablemente no serían considerados más que títulos "picantes", pero en Japón exigen la mayoría de edad para acercarse a verlos. Unas veinte personas se apiñan en los pasillos.

Akihabara esconde estanterías llenas de videojuegos eróticos, la mayoría censurados. En Occidente no serían considerados más que títulos "picantes", pero en Japón exigen la mayoría de edad para poder verlos

Para el aficionado europeo, lo primero que sorprende de este habitáculo es la gran variedad de títulos. ¿Cómo puede haber tantos juegos que no se traduzcan del japonés y que, incluso, no lleguen a nuestros países ni a las estanterías de nuestras tiendas? La gran mayoría pertenecen a un género muy poco explotado en Occidente, que es el de los simuladores de citas. Tienen, sin embargo, una enorme popularidad en Japón.

Son aventuras gráficas románticas que, según el juego, pueden llegar a tener alguna escena subida de tono. El objetivo es lograr conquistar a una compañera de clase o del trabajo. Historias interac-



tivas en las que los protagonistas se asemejan tanto que muchas veces parecen repetidas. Las hay para todas las plataformas que hay actualmente en el mercado, desde las portátiles hasta los PC.

Pero también hay otros títulos y géneros, y es imposible pensar que entre los cientos de juegos en ese sótano no haya al menos uno con salida en un mercado como el nuestro. G-Collections, una compañía norteamericana, ha intentado traducir varios títulos, los más fuertes y explícitos, intentando atraer al público adulto. Es un buen comienzo, aunque apostar por lo más "salvaje" también obliga a limitarse a una determinada edad.

Juegos más inocentes podrían atraer al público juvenil y, por qué no, al femenino, que en Japón también consume este tipo de títulos de forma habitual. Tal vez no haya espacio entre las Playstation europeas para una historia de amor estilo Corín Tellado entre Yoshi y May, pero estoy seguro que un RPG donde alguna chica o chico enseña simplemente un poco de ropa interior podría funcionar. Sobre todo si tiene una portada como la que veo al volver hacia las escaleras que me devuelven a las calles de Tokio...

A lo mejor en las PlayStation europeas no hay espacio para una historia de amor romántico, pero sí podría aparecer alguna chica en ropa interior.





BUEN VIAJE, CABLES.

BUEN VIAJE.





LA NUEVA GENERACIÓN ES UN MUNDO SIN CABLES. Siéntete en libertad, tu tienes el control donde quieras. Con los auriculares inalámbricos, el volante de carreras inalámbrico con sistema Force Feedback, los mandos inalámbricos y demás accesorios optimizados para Xbox 360,™ podrás seguir jugando sin dejar de moverte. xbox.com



Jump in.



Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de **Edge**

Half Life 2: Episode 2



Valve ha dejado muchos cabos sueltos de los que puede sacar provecho, pero ¿quién puede decir que es un simple avance y no algo definitivo? Sólo el tiempo.
360, PC, PS3, VALVE/EA

Sonic The Hedgehog



Aún es una duda cómo saldrá, pero al menos parece que la franquicia *Sonic* evoluciona más allá de la mera publicidad de los artilugios de su feo muñequito.
360, PS3, SEGA

Metal Gear Solid 4



El estreno de Kojima está cada vez más cerca. En menos de 12 meses veremos cómo los nuevos ángulos imposibles de cámara del tráiler se asemejan al juego real.
PS3, KONAMI

Comerse sus palabras

¿Cómo está de sana la industria del videojuego?



La presión que se ejerció sobre *Bully*, ahora *Canis Canem Edit*, procedía en muchos casos de personas que abiertamente confesaron no saber nada del juego ("se puede saber cómo es por otros juegos", fue la respuesta; es de suponer que no serán muy fans de *Table Tennis*). Toda esta polémica demuestra que la industria es todavía susceptible a las críticas infundadas.

Los niños necesitan para desarrollarse lo que las personas hemos necesitado siempre, y eso incluye comida real (en contraposición a la comida basura), juegos reales (frente al entretenimiento sedentario ante una pantalla), experimentar con el mundo que les rodea y una interacción habitual con los adultos más significativos de sus vidas". Estas palabras han sido extraídas de una carta publicada en el *Daily Telegraph* por un grupo de 110 escritores, académicos y médicos que creen que la creciente oleada de problemas de comportamiento y de depresión infantil requiere un debate y actuar urgentemente. Está a años luz de la histeria moralista de los últimos ataques a la industria del videojuego que se están produciendo en los Estados Unidos, pero el mensaje es el mismo: los videojuegos son comida basura. Lo mejor que se ha dicho de ellos es que no aportan nada, y lo peor, que son muy perjudiciales, pero la idea de que puedan ofrecer algo bueno está descartada por completo.

Los argumentos con que la industria se defiende son demasiado parecidos a los engaños de las empresas de comida basura: nuestros productos son sanos si se consumen como parte de una dieta equilibrada. Ellos tienen menús infantiles, nosotros tenemos el sistema PEGI. Y son tan rápidos como nosotros a la hora de sugerir otros factores atenuantes: "No es culpa nuestra, y tampoco lo es si has abusado de ellos e ignorado nuestras advertencias", parece una frase que defiende lo indefendible.

Pero la industria del videojuego va a tener que tomar la iniciativa en este asunto, con dinamismo y determinación, si quiere acabar con el prejuicio de que lo virtual es el enemigo de lo real, más que parte de algo tan antiguo como las historias de campamento o las pinturas rupestres. Susan Greenfield, una de las firmantes y directora de la Royal Institution, dice que los libros potencian más la imaginación de los niños, ya que tienen que imaginar lo que leen (no es que tengan, es que pueden), mientras que en los videojuegos sólo miras (no importa que tengas que imaginar lo que vas a hacer después o lo que vas a construir). Los juegos no son comida basura, tan sólo son comida. Lo que los hace buenos o malos es la calidad de los ingredientes y las habilidades del cocinero.













Las tropas de tierra no están indefensas, ni siquiera cuando haces llover fuego sobre ellas. Catapultas y otras armas te dañarán hasta que acabes con quienes las manejan.









PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO: **FACTOR 5**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2007**

Lair

La inclinación funciona, pero ¿se quemará las pezuñas en el combate?



Uno de los detalles que probará si *Lair* es superior a *Rogue Squadron* será el lazo que te une a tu montura. Los gráficos y la interfaz le han dado una cabeza de ventaja, pero convertir un lanzallamas aéreo en una bestia le adelantará aún más.



Cuántas veces va incluído el periférico perfecto en la caja del juego? Si se trata de juegos de simulación, en los que un volante o un *joystick* de vuelo necesitan además unos pedales o una palanca de aceleración, no sucede nunca. *Lair* no es un simulador al uso, pero pone el mismo desafío de control indirecto en tus manos. En concreto, ha encontrado en el aún misterioso mando de la PS3 el más inverosímil periférico perfecto; que es además uno que puede disfrutar cualquiera que tenga el juego.

Tras un revelador tutorial –una sosa carrera a través de unos inmensos aros flotantes–, *Lair* deja algo inmediatamente claro: tú no eres un dragón. Como con Agro en *Shadow of the Colossus,* hay desconexión entre tu montura –en este caso, una mole gloriosa de músculo aéreo– y tú, la pesada armadura que lleva sobre su silla de montar, y que deja ver que es humano por la estrecha visión de unos ojos y la piel que los rodea. Los giros suaves necesitan un control preciso y absoluto, y las vueltas rápidas añaden un plus de resistencia; en décimas de segundo debes mostrar tu autoridad sobre diez toneladas de reptil. Digas lo que digas sobre la decisión de Sony de adoptar el mando, éste es el juego ideal para probar sus capacidades.

Los giros suaves necesitan control preciso, y las vueltas rápidas añaden un plus; en décimas de segundo debes mostrar tu autoridad sobre diez toneladas de reptil

El presidente de Factor 5, **Julian Eggebrecht,** está de acuerdo, aunque no cuando le sugiero que el dominio de estas riendas formará parte de la curva de dificultad del juego. "No creo en las interfaces complejas –declara–. Soy impaciente y creo en la gratificación instantánea, aunque quiero que por debajo haya profundidad. Con el movimiento del mando hemos simplificado el control. Si lo bajas de golpe, te lanzas hacia adelante; si lo giras hacia ti, el dragón se mueve 180º. En el suelo, puedes dar coletazos, e incluso en combates a media altura puedes esquivar y atacar con él. Todo ello ayuda a alcanzar un nivel de visceralidad que, de otra forma, no sería posible".

La demo del TGS muestra un mundo técnicamente asombroso, todo renderizado en tiempo real, pero su acción se limitaba a un solo puente fortificado. Lo que lleva a una pregunta: ¿*Lair* será acción, aventura, o algo distinto? ¿O, como señala Eggebretch, tendrá un poco de todo? "No es un MMORPG, aunque es algo más complejo y evolucionado de lo que fue *Rogue Leader* hace cinco años. El elemento estratégico que queríamos incluir en nuestros juegos es, finalmente, posible gracias a que el Cell puede simular la batalla de dos ejércitos mientras, al mismo tiempo, mete al jugador en complicadas batallas uno





El guerrero que controlas puede desmontar al aterrizar, pero Eggebretch niega que puedas abrirte camino a espadazos. "Podrás desmontar y montar en ciertas áreas, pero aún no os dejaremos explorar y pelear a pie".





Los movimientos de ejecución suelen provocar que un jinete desmonte a otro, cogiendo un nuevo dragón en el proceso. Se produce de forma automática, e implica un buen golpe con una maza, pero a veces presenta armas más espectaculares.

contra uno. Estás de golpe en un mundo vivo, vibrante, con unas misiones a veces más cortas, a veces más largas".

No es una versión de *Rogue Squadron,* pero tampoco se desmarca de éste. "Estamos usando toda la experiencia que ganamos en el genéro del vuelo y el combate de proyectiles –admite–. Pero aprendimos las lecciones del pasado, desde los juegos de Turrican. Como es posible moverse de forma continua del aire al suelo, el diseño de niveles es mucho más complicado. Además, incluso para el vuelo básico, partiendo de que las criaturas de *Lair* están totalmente basadas en la física y usamos al máximo el control de movimientos, es un reto muy diferente a un *X-Wing* controlado con un stick".

Los combates aéreos lo corroboran, aunque pocas veces con toda su intensidad. Un gatillo mantiene tu ruta hacia el objetivo escogido, con bolas de fuego de largo alcance asignadas a los botones frontales, mientras las proximidades te llevan a un ataque de dragón contra dragón. Una sacudida del *pad* hacia tu objetivo y caes en picado sobre él, y los botones de combo te permiten atacar con dientes y garras. Tras lo que, ahora mismo, parece un batiburrillo sin mucho sentido, una serie de latidos de visiones periféricas actúan como indicadores QTE.

Ahí es donde *Lair* preocupa más, porque te obliga a hacer equilibrios entre la interfaz y el sistema de control. Un sistema de vuelo muy natural te lleva a uno de los procedimientos de combate más robóticos que se han visto, y casi no hay manera de mejorar ese aspecto de la versión del TGS, siendo, pues, el auténtico desafío seguir la trayectoria de tus objetivos y provocar el infierno debajo de ti. Colisionar con una superficie horizontal y plana es suficiente para que tu dragón aterrice, tras lo que el control de inclinación se simplifica a un movimiento bidimensional y la dirección de sus ataques. Con sus chorros de llamas y sus golpes masivos, puedes influir en las batallas.

"Lo estamos equilibrando con un indicador de ánimo –dice Eggebrecht–. Al decirle constantemente al jugador cuál es la moral de sus tropas, puede escoger cuándo dejar de lado las pruebas uno contra uno y sumergirse en otras partes de la batalla. La PS3 hace posible un mundo todavía más frenético y caótico que en nuestros intentos anteriores, pero que a la vez da al jugador más control del que haya tenido nunca".

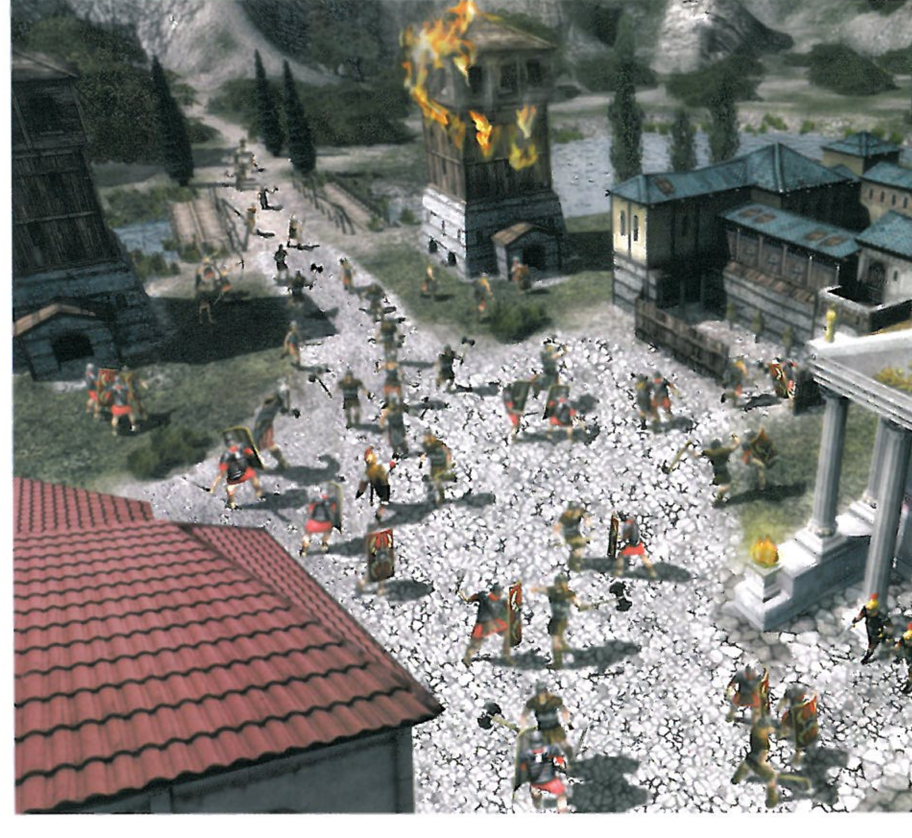
La numerosas pruebas de *Lair,* unidas al dolor de ver su soberbia interfaz chocando con los combates cuerpo a cuerpo, te hace preguntarte si esos rígidos y problemáticos momentos a media altura son realmente necesarios. Lo interesante es que Eggebretch describe sus instantes de acción como un número de equilibrismo. Pero, mientras eso parece sugerir un instante efímero, lo que encajaría muy bien en la elegante letalidad de estos dragones bélicos, en la demo es una burda riña de bar.

El factor X

Aunque *Lair* es el segundo escaparate técnico realizado por Factor 5 para el lanzamiento de una consola (el primero fue *Rogue Leader* para GameCube), el estudio ha ofrecido muchos consejos adicionales a los fabricantes. Pero ¿quién suele acercarse a quién? "No es una respuesta fácil, porque no es un proceso fácil –dice Eggebrecht–. Igual que seguimos el desarrollo del hardware cuando PS2, Xbox y GameCube, hemos hecho lo mismo con el salto de generación y hemos hablado con los tres grandes. Pero, más por abundancia de títulos que por trabajo del motor, necesitábamos cierta potencia para un juego como *Lair,* y hace años que le damos vueltas al control d movimientos, así que PS3 era la plataforma perfecta. Le enseñamos el concepto a Sony, le encantó, y nos pusimos a ello".



PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **FX INTERACTIVE**
ESTUDIO: **HAEMIMONT**
ORIGEN: **BULGARIA**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE 2006**



Olvídate de alguno de los suministros que necesitan tus ciudadanos y verás a tus vecinos y a las venerables matronas desfilar por el foro para reclamarte, con malos modos, que les hagas caso.

Imperium Civitas

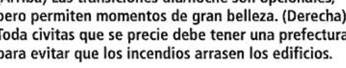
El imperio de FX Interactive firma la paz para reconstruir el mundo romano con una serie que contiene todo aquello que el Imperium original dejó a un lado

El nombre *Imperium* ha dado muchas alegrías a FX Interactive. Entre los tres títulos que ha lanzado ha vendido un millón de ejemplares. Nada tiene, pues, de extraño que para su nueva serie haya optado por mantener la denominación amuleto, añadiéndole un apellido que indica sus intenciones pacíficas. Además, así se mantiene una conexión con el mundo de Roma que tan atractivo resulta de jugar.

Imperium era un juego de estrategia en tiempo real, y parte de sus aficionados pedían un poco más de construcción, por lo que FX Interactive ha optado por sacar una serie paralela en la que lo importante es gestionar los recursos y satisfacer las demandas de los ciudadanos de la ciudad.

La productora define el juego como "un *city builder* con toques *Sims*" porque, en efecto, el jugador puede lo mismo dominar la situación sobrevolando la ciudad que descender al nivel casi de la calle –merced a la rueda del ratón– para conocer a los habitantes de la ciudad. En cada casa vive una familia (nuclear, como las actuales, de pareja y niño, pero con abuelo incluido) y es posible conocer el nombre de cada uno de ellos. Más aún, *Imperium Civitas* otorga al jugador el poder divino que todo amante de la estrategia desea: puedes decirle a cada habitante de la ciudad que trabaje o que satisfaga sus necesidades, sin tener que estar sufriendo hasta que se decide a hacerlo. Por ejemplo, ordenas a Urbana Salvus que vaya a la sastrería a recoger un traje (algo importante sobre todo cuando no obtienes la victoria hasta que Urbana tenga su nuevo conjunto). Esa opción de influir en la vida de cada habitante es una de las grandes peculiaridades de *Imperium Civitas,* que le da una nueva perspectiva, más íntima y cercana. En los momentos en que no es necesaria una supervisión exhaustiva de la ciudad constituye una pequeña delicia investigar en la vida y pensamientos más cotidianos de los vecinos. No se trata tanto de saber cuántas unidades de carne tiene la ciudad en total como que Rufus Florentius acaba de pasarse por la carnicería y es un





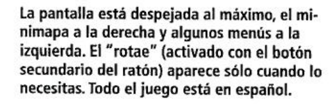
(Arriba) Las transiciones día/noche son opcionales, pero permiten momentos de gran belleza. (Derecha) Toda civitas que se precie debe tener una prefectura, para evitar que los incendios arrasen los edificios.











La pantalla está despejada al máximo, el minimapa a la derecha y algunos menús a la izquierda. El "rotae" (activado con el botón secundario del ratón) aparece sólo cuando lo necesitas. Todo el juego está en español.





Pese a centrarse en la construcción, no faltan algunas batallas (a la izquierda). Cuando compres varios esclavos, llegarán en fila india desde Roma (a la derecha). Bajo estas líneas, el mapa de las ciudades para el modo *online*.





ciudadano satisfecho. Pero también es cierto que bajo esta forma de jugar, que puede considerarse un mero divertimento, subyace el fondo de estrategia más típico del género. Estas características son interesantes, pero no pasan de ser meras curiosidades que puedes dejar a un lado si prefieres jugar de una manera más tradicional: siguen existiendo esos menús que informan de todos los suministros que hay en los almacenes de la ciudad.

La jugabilidad es una de las grandes protagonistas del título; no hay una línea histórica en el modo campaña que condicione la historia, y la geografía, aunque se asemeja a la de las ciudades reales, se ha modificado cuando era un impedimento para jugar. Rotos esos impedimentos, existe una libertad de movimientos mucho mayor.

Imperium Civitas no es el primer juego que combina el *city builder* con otros elementos ni tal vez revolucione el género, pero sí promete excelentes momentos de diversión que el jugador podrá percibir como cercana, circunscrita al entorno mediterráneo, variada y con una relación superior calidad-precio (teniendo en cuenta que los juegos de FX Interactive salen a 19,95 €).

Mención aparte merecen los aspectos visual y sonoro. Los gráficos son realmente agradables y agradecidos (las ciudades quedan espectaculares con unos pocos jardines y algún que otro Arco de Triunfo), sobre todo las texturas de agua. En cuanto a la música, el hecho de que pase inadvertida indica cuán apropiada es, ni repetitiva, ni chirriante.

Quedan algunas incógnitas que habrá que ver cómo se resuelven: hay poca variedad en los personajes que pueblan las calles de la ciudad, y algunos problemas de distribución de esclavos que hacen que en algunas zonas estén casi amotinados por el exceso de trabajo mientras que en otras permanecen ociosos. El interfaz "rotae", que sigue un sistema de árbol para abrir los distintos menús de construcción, es fácil de controlar a los pocos minutos de empezar a jugar, gracias a que siguen la lógica de las cadenas de producción.

Además de la campaña "Retos del César", el juego contará con el modo "Misiones de Roma" (entre 10 y 16) con distintas dificultades y que discurren en escenarios en los que hay escasez de algún recurso, debes atacar a los poblados bárbaros de la zona (por mucho que el juego transcurra en paz, los romanos eran incorregibles) o gestionar con cuidado el espacio disponible para construir. Se echa de menos un editor de escenarios, pero la productora cuenta con proporcionarlo gratis *online* a sus jugadores más adelante (la necesidad de llegar con el lanzamiento a Navidad manda), junto con una reproducción de Pompeya fiel a lo que han revelado las últimas excavaciones.

El modo *online*, llamado "Desafío Civitas" seguirá un sistema de *rankings*. Los escenarios, europeos, incluyen un sistema de bonus y penalizaciones de partida para conseguir la mayor puntuación.

> *Imperium Civitas* no es el primer juego que combina el *city builder* con otros elementos, ni tal vez revolucione el género, pero sí promete excelentes momentos de diversión



Bricolaje fácil

El género de los city builders puede parecer (y a veces lo es) muy complicado a los jugadores ocasionales. Imperium Civitas está destinado a hacérselo accesible: la pantalla está despejada de menús y no hay complicaciones en la construcción (otra cosa es la planificación). El foro y la taberna indican todo lo que hace falta en la ciudad y, por si a alguien le quedaran dudas de cómo está jugando, un menú tipo "pulgar arriba, pulgar abajo" dejará las cosas claras. Hasta las opciones de visualización del juego son tan sencillas como decir: "alto, medio, bajo". Para los más expertos en las características del ordenador, también existe la opción de personalizar al máximo los gráficos.



PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO: **STARBREEZE STUDIOS**
ORIGEN: **SUECIA**
LANZAMIENTO: **2007**

The Darkness

¿Puede un segundo *shooter* con influjo lunar hacer sombra al primero, o Starbreeze seguirá prisionera en Butcher Bay?



Con las armas Darkness desplegadas, el punto de vista de Jackie se acerca más a *Beach Head* o *Armored Core* que a un *shooter*. La densidad de la actividad en primer plano y en los fondos aprovecha el formato 16:9.

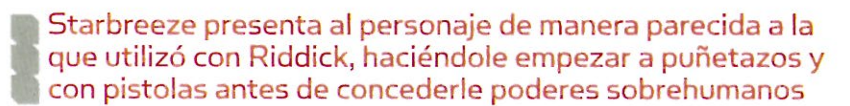
Butcher Bay: una prisión de máxima seguridad, un lugar donde nunca se ve la luz del día. Diez minutos al día de entrenamiento y unas galletas de proteínas que no están mal. Los jugadores que vieron *Las Crónicas de Riddick* en 2004 sabrán que Vin Diesel se limitó a mascullar su nombre y los demás detalles se resolvieron solos. *Escape from Butcher Bay* tenía la película como referencia, pero ofrecía una historia propia, y que sugería mejor que otros muchos títulos la presencia física del jugador, la del mundo que lo rodeaba y el universo que lo envolvía. *The Darkness* supone para Starbreeze Studios una escapada de su brillante debut, pero no en todos los aspectos.

Aquí tenemos, otra vez, un *shooter* en primera persona con intermedios en tercera, en los que la luz es tu mayor enemiga y la mejor defensa de tus enemigos. A pesar de las armas humanas a tu disposición, te sentirás acosado mientras puedan verte. Pero cuando las luces se apagan (que es lo que tú intentas), los papeles se invertirán. Con sólo repasar la sombría historia de venganza del cómic de Top Cow Productions, la compañía de desarrollo suiza habrá tenido la mitad de su trabajo preparado.

The Darkness empieza en el 21 cumpleaños del matón de la Mafia Jackie Estacado, minutos antes de que sea traicionado por su tío adoptivo Paulie, don de la familia criminal Franchetti. Pero una persecución policial (una introducción sobre raíles con libertad moderada para observar y disparar) y un accidente de coche posterior desbaratan esos planes, al mismo tiempo que Jackie descubre algo que aún no sabía. En algún lugar de la Tierra hay una familia que sufre una maldición llamada "Darkness", un poder sobrenatural que mata al padre cuando pasa a su hijo, para permanecer dormida hasta el día señalado. La familia en cuestión es la de Jackie, claro, y el día en cuestión es el que está viviendo.

Starbreeze presenta a su nuevo personaje de una manera muy parecida a la que utilizó con Riddick, haciéndole empezar a puñetazos y con pistolas antes de concederle poderes sobrehumanos, manteniendo lo fundamental del sistema de control de *Butcher Bay* pero con algunos cambios. Sigues siendo una persona totalmente modelada en lugar de sólo un par de manos suspendidas en el aire, por lo que el personaje aparece en pantalla en unas posiciones poco ortodoxas. Los enfrentamientos cuerpo a cuerpo con los enemigos siguen provocando muertes horribles (aquí modeladas según el "Gun Kata" de Equilibrium), así que es en los combates a larga distancia donde hay cambios. Si algo te impide pasar, normalmente alguna cobertura defensiva, cada mano adoptará automáticamente la posición correcta para apuntar al

Dibujadas y articuladas con la gracia impecable del *anime*, hay que fijarse en los brazos demoníacos cuando toman el protagonismo. Sus ojos serpentinos brillan más cuando una oscuridad total aumenta su poder, aunque su potencia como mecanismos de juego será cuestión del diseño de los niveles.



Starbreeze presenta al personaje de manera parecida a la que utilizó con Riddick, haciéndole empezar a puñetazos y con pistolas antes de concederle poderes sobrehumanos



A pesar de la vuelta del estricto "mapeado normal" de *Butcher Bay*, el modelado de Jackie Estacado en *The Darkness* se parece mucho al original de los cómics. La línea temporal está más condensada, aunque es una adaptación respetuosa.









Expectantes por ver las interpretaciones de los PNJ que parece prometer el "vo-cap", es decepcionante encontrarse con un detalle poco natural: la incapacidad de los personajes para moverse durante un diálogo. Con suerte, en la versión final serán más expresivos.





Los Darklings, que son maliciosos y asesinos, no son las criaturas más fáciles de controlar, aunque Jackie conserva cierta autoridad sobre dónde deben ir y a quién tienen que molestar. Les encanta crear problemas.

objetivo más indicado. Es una original iniciativa de trasladar las estrategias del combate en tercera persona al mundo de la primera.

El entorno del juego, un basurero urbano decorado con todo tipo de desperdicios en nítida HD, da pistas de lo que va a pasar a continuación. Con una física realista, la destrucción a gran escala se palpa en el aire. Y podéis estar seguro, cuando llega Darkness, ésta se aplaca. Como excusa por la pequeñez de los modelos básicos de pistola, invade la pantalla un imponente arsenal de armas sobrenaturales. Un par de tentáculos necroplásmicos –los brazos demoníacos– salen de tu cuerpo, mientras los autónomos Darklings se mueren de ganas de perseguir a tus enemigos o destrozar las luces más alejadas. Y el daño que producen es, además, desatacable. Se seleccionan con un botón y se activan con otro, y pueden arrojar vehículos, moverse a escondidas por entre el entorno o simplemente partir en dos a cualquier ser humano.

Aún más prometedor es, sin embargo, que los poderes de Darkness no sean fijos, que no estén limitados más que por la imaginación. O así ocurre en el Jackie de los cómics. Nos queda por ver cómo interpreta ese detalle Starbreeze con un tiempo y unos recursos limitados, pero el no saber nada hace que la esperanza siga viva. Aquéllos familiarizados con el asombroso cambio en los entornos de *Butcher Bay* –ése que cambiaba el tono del juego completamente, aunque durante poco tiempo– conocerán el gusto de sus creadores por las sorpresas. He aquí un ataque de Darkness: una bomba inteligente que abre un agujero negro en la esquina de una habitación, el cual absorbe cualquier objeto hacia su centro antes de dejarlo caer todo, como por casualidad, al suelo. El efecto sobre la gente, atrapada un segundo en un katamari de mesas y sillas, habla por sí solo.

The Darkness no se toma la cuestión a la ligera, y sus personajes parecen sugerir que pocos de ellos no se merecen un destino torturado. Por todas las cabezas cortadas y los cuerpos ultrajados por sus familiares, es el protagonista el que tendría que sentir el mayor dolor para adaptarse a sus poderes. Citando al Jackie de los cómics: "Lo primero que hice en este mundo fue matar a mi padre sólo por haber nacido". En un género caracterizado por la tristeza y el dolor, mostrar a un hombre que ve cómo su alma se va consumiendo por la oscuridad requiere algo más que lo que se ve en los primeros niveles.

Pero con sólo una quinta parte de la historia revelada (y la mayoría son presentaciones y entrenamientos), su potencial sigue intacto. No inventas un sistema llamado "vo-cap", diseñado para mostrar emociones en caras con "mapeado normal", si no tienes intención de usarlo. Ni le pides al célebre guionista de cómics Paul Jenkins que escriba tus diálogos si no quieres decir nada. Pese al miedo de toparnos con un mundo jugable menos jugoso de lo prometido, *The Darkness* prueba que el sonido 5.1 de *Butcher Bay* no surgió por casualidad. Usa un altavoz y surgirá un ruido sordo. Pero, si usas altavoces envolventes, se convertirá en el exvocalista de Faith No More, Mike Patton.



La hora de la tele

Si hay algo de lo que Starbreeze está especialmente orgullosa (por razones que no se acaban de entender) es de la tecnología que ha desarrollado para reproducir clips multimedia más largos de lo habitual. Ahora mismo, el juego muestra vídeos sin derechos de autor como el *Nosferatu* de Murnau, además de animaciones más productivas relacionadas con la historia o el entorno. No obstante, a día de hoy la colocación de las televisiones dentro del juego resulta algo forzada. Starbreeze insinúa que, gracias al Blu-ray, la versión para PS3 del juego contará con un número mucho mayor de vídeos, algunos quizá con duración de largometraje. Y si eso no refuerza el escepticismo sobre lo que el nuevo formato puede aportar a los juegos, es difícil imaginar qué lo hará.

PLATAFORMA: **PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **VIRGIN PLAY**
PRODUCCIÓN: **MIDWAY**
ESTUDIO: **EPIC GAMES**
LANZAMIENTO: **MARZO 2007**
ORIGEN: **EE.UU.**

Unreal Tournament 2007

El último descubrimiento de UT: para añadir peso y solidez al armamento *online* hay que saber nadar y guardar la ropa

Cartografía estelar

En PC, *UT 2007* aparecerá con todas las herramientas del Unreal Engine 3, el eje de una comunidad que a Epic le encanta reunir. "Cuando nos fijamos en lo que funcionaba de *UT 2004* –explica Morris–, los *mods* prosperaban de forma increíble. Teníamos desde pequeños *mods*, en los que algunos chicos creaban nuevas armas, hasta otros que hacían conversiones totales como Red Orchestra. Y queremos una actividad *mod* parecida: mantiene el interés por el producto y lo reafirma en las tiendas; lo dejas instalado en tu PC porque no sabes qué más saldrá. Esta vez queremos facilitar que la gente se instale *mods*, que no se pregunte si vale la pena instalárselo. Además, la gente necesita que los lleves adonde están los mejores, en lugar de los que están incompletos o son malos".



Los vehículos llevan nombres como Hellbender o Darkwalker (su aspecto es más atractivo que sus nombres). El segundo no tiene retícula, pero persigue a los objetivos con rayos caloríficos y avanza esquivando a los abogados de Steven Spielberg.



Para los jugones, *UT 2004* fue un desvío extraño que no habían pedido, y que no querían". El productor **Jeff Morris,** un hombre que personifica la velocidad y el volumen de *Unreal Tournament,* y que es por extensión una especie de versión hecha por Epic de *Tron,* confirma algo que siempre se ha sospechado de la serie: su dirección titubeante. "Lo que querían era volver al juego del 99, que tenía una gravedad mucho mayor y unas peleas más cercanas, cara a cara. Lo que, a la vez, hace el juego accesible. Aunque el mejor jugador sigue machacando al peor, este último siente que ha tenido una oportunidad. En *UT 2004,* ni siquiera veía al tipo que le mataba.

"Mantendremos los dobles saltos y todos los elementos básicos de *UT,* pero hemos eliminado muchos de los detalles de movilidad más alocados, porque hacían muy difícil seguir lo que estaba pasando". Pero los seguidores no deben asustarse, ya que no se han cambiado en *UT* de forma drástica ni los furiosos Deathmatchs ni modos de juego Warfare más abiertos. Pero, tras casi tres años de ausencia, y con PS3 como una nueva plataforma que hay que tener en cuenta, Epic quiere maximizar el atractivo de *Unreal Tournament 2007* en lugar de andarse con jueguecitos. "Ahora mismo *UT* está centrado en PC, y la versión para PlayStation aparecerá a la vez o poco después. Yo soy, ante todo, jugador de PC, pero cuanto más veo de la PS3, más me doy cuenta de que no tenemos que hacer compromisos que puedan hacer infelices a los jugadores de PC", dice Morris.

La nueva demo no muestra recorte alguno, aunque está claro que Warfare ha hecho más accesible el multijugador masivo. Al reaparecido clan Axon se oponen esta vez los Necris, una raza de muertos vivientes que se ha mencionado durante toda la serie y se materializó en *Unreal Championship 2: The Liandri Conflict.* Un signo de que finalmente la serie se está asentando es que las dos facciones tienen más diferencias de las que la serie había mostrado hasta ahora, aunque aún recurran a ese insípido diseño artístico a lo *Heavy Metal.* En los supervehículos que se sitúan en la cúspide de las respectivas tecnologías, *UT* logra estar a la altura de su motor devorador de polígonos. Por los pelos.

Pero, partiendo de ese modelo Championship de soporte a dos plataformas, ¿el juego ha debido reforzar su modo para un jugador? Morris cree que no. "Cada copia de *UT 2004* tenía una clave, y si te conectabas a nuestro servidor principal, lo sabíamos. Menos del 50 por ciento de la gente que se conectaba realmente usaba las opciones *online,* ya fuera porque no querían tener que enfrentarse a frikis, o pensaban que no eran lo suficientemente buenos. Me llevaré una sorpresa si el componente *online* no despega en PS3, pero creo que, en cualquier caso, saldremos bien parados".

"Cuando la IA fallaba en *UT 2004* –dice Morris– dejaba caer un tambor y fallaba al azar en alguna de esas direcciones. Cuando un humano falla, lo hace disparando hacia donde creía que estarías si no le hubieras esquivado; en ese detalle de la IA es en lo que nos estamos centrando".



Aunque las instrucciones de diseño de *UT* no se titulan "Armas para todos", es complicado ver más allá de su arsenal. Epic afirma que las armas de la versión 2007 tendrán más polígonos que algunos niveles de *UT 2003,* y las meticulosas animaciones de recarga reclaman tu atención.



Terrallende –un mundo destrozado, con influencia de la ciencia-ficción– ofrece unos amaneceres exuberantes y una belleza melancólica superiores a cualquier otra tierra del juego, sumados a los esperados y espeluznantes riscos.



Sunstrider Isle, hogar de los Elfos de Sangre, quizá sea la zona más bella; un otoñal paraíso arbolado es un lugar alejado de las míseras áreas rurales donde comienza la mayoría de razas de la Horda.

World of WarCraft: The Burning Crusade

La extensa revisión de Blizzard de su fenómeno multijugador *online* consiste en algo más que dos caras bonitas

PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **VIVENDI UNIVERSAL GAMES**
ESTUDIO: **BLIZZARD**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **ENERO 2007**

El término "expansión" no hace justicia a *The Burning Crusade,* que va camino de convertirse en mucho más que una mera extensión vertical de *World of WarCraft*. Es más bien una revolución cultural: más allá del aumento del nivel máximo, el nuevo continente, las nuevas mazmorras, la nueva profesión y las dos nuevas razas, habrá un cambio reequilibrante incluso para aquellos que no lo compren. Y todo indica que será un cambio a mejor.

El giro más radical radicará en los combates uno contra uno, con una valiente y completa erradicación del sistema de *rankings:* sus efectos se repartirán en un intercambio directo por puntos de honor. Esto se combina con un nuevo terreno de combate para equipos de entre dos y cinco componentes –completado con un sistema de emparejamiento y de eventos periódicos– con objeto de eliminar las agotadoras luchas por estar en lo alto del árbol de combates PvP, y sustituirlo por algo más competitivo y global. Los fans de los combates en masa tendrán batallas por el control de pueblos neutrales –y sus búsquedas y vendedores– en el nuevo continente de Terrallende (Outland en la versión en inglés).

El problema más serio de *WOW* ha sido la escasez de opciones de los jugadores hacia el final del juego; las incursiones en mazmorras por un lado marginan a los jugadores casuales y los gremios menores, y, por otro lado, homogeneizaban el desarrollo de talentos en aquellos que sí participaban. *The Burning Crusade* lucha contra esto: con una diversificación en los árboles de talentos; la nueva profesión de artesano joyero; o la reducción del límite del jugador en las incursiones dentro de nuevas mazmorras de 40 a 25. El diseño de la mayoría de las nuevas mazmorras es particularmente democrático: lo habitual es que incluyan tres secciones para grupos de cinco dirigidas a diferentes rangos de nivel entre 60 y 70, y una cuarta ala para incursiones de nivel 70. Todas las alas para grupos de cinco pueden ajustarse a una dificultad de nivel máximo, con un botín ascendente a conseguir, lo que supone una buena alternativa para las incursiones de equipos más pequeños. Para todos, se reducen las exigencias de tiempo y organización; así que será más fácil para más gente ver más del juego.



Los Draenei, originarios de Terrallende, se han estrellado a bordo de Azeroth, una fortaleza interdimensional que es su hogar. Está situada en una isla fuera de Kalimdor, cerca del área de inicio de los Elfos Nocturnos.

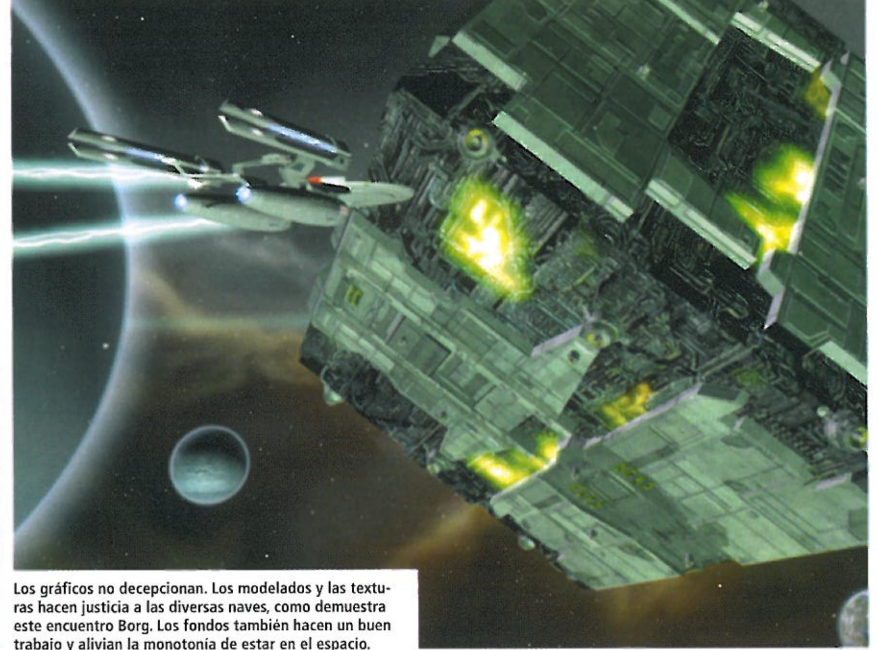
Pese a todos estos arreglos, Blizzard no ha olvidado su papel primordial como maestro de ceremonias. Las nuevas aventuras mostrarán su gusto por la teatralidad, pero también las monturas voladoras captan de forma inmediata la atención, Terrallende es visualmente asombrosa, y las dos nuevas razas son tan carismáticas como cualquiera del juego. Los coquetos Elfos de Sangre y los místicos Draenei tienen nuevas áreas de comienzo de una belleza extravagante que cubren los 20 primeros niveles, nuevas ciudades de origen, monturas atractivas e incluso nuevas búsquedas para llevarlos por viejas zonas entre los niveles 20 y 60.

Sobre el papel, es difícil ver algún punto en que Blizzard se haya equivocado. Pero, en la práctica, un cambio tan profundo –PvP, botines, incursiones, las matemáticas... todo, vamos– pone sobre la mesa una marea de asuntos de equilibrio que quedan por resolver. Será un periodo de dolorosa transición para algunos jugadores, quizá incluso algo peor. Pero no hay duda de que es una cruzada más que justificada.

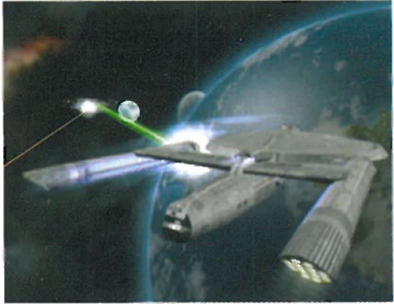


Acción de clases

Con las dos nuevas razas, Blizzard ha corregido un (inicialmente intencionado) desequilibrio de clases entre facciones. Así, la Alianza consigue Chamanes Draenei, mientras que la Horda adquiere a los Paladines Elfos de Sangre; la diferenciación no justificaba los celos o los debates sin fin sobre sus capacidades relativas. Aún no está claro si los nuevos hechizos o la renovación del árbol de talentos ayudarán a clarificar los roles de estas dos controvertidas clases híbridas, aunque la revisión del Paladín –la única clase que obtiene habilidades nuevas y fundamentales más allá del nivel 60– puede ayudar a convertir a este guerrero sagrado en un efectivo tanque secundario.



Los gráficos no decepcionan. Los modelados y las texturas hacen justicia a las diversas naves, como demuestra este encuentro Borg. Los fondos también hacen un buen trabajo y alivian la monotonía de estar en el espacio.







Los panoramas planetarios con bellos y lentos amaneceres intentan reflejar con detalle cómo es de verdad viajar por el espacio. Pero, en realidad, pueden hacerse un tanto interminables, incluso viajando a máxima velocidad.



PLATAFORMA: **360, PC**
DISTRIBUCIÓN: **BETHESDA / UBISOFT**
ESTUDIO: **MAD DOC**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **7 DE DICIEMBRE**



La audacia de Bethesda

El nuevo papel de Bethesda como estandarte del universo jugable de *Star Trek* se revelará como una bendición o como una maldición, dependiendo de su habilidad para mezclar la accesibilidad con los deseos de los fans: predicar a los fieles puede ser más desalentador que buscar nuevos conversos. Las expectativas son tan altas que sólo pueden terminar con un júbilo extasiado o una honda decepción. Los juegos evolucionarán escuchando a la ferviente comunidad *Star Trek*.

Star Trek: Legacy

¿Puede un juego de *Star Trek* para la nueva generación buscar vida ahí fuera?

Los juegos de *Star Trek* crecen a base de un público ya convencido. Así que si estás más preocupado por, digamos, el mantenimiento de la esotérica mitología de la Enterprise que por una jugabilidad realmente disfrutable, no hay nada en la estructura esencial de *Star Trek: Legacy* que indique que no te va a encantar. Si, en cambio, *Star Trek* es para ti más un ocasional placer culpable que una obsesión vital, la oferta *trekkie* de este juego seguramente te deje algo perdido en el espacio. Más que un problema de diseño o ejecución, las deficiencias de *Legacy* tienen que ver con lo minuciosamente ajustado que está a su público objetivo (que, por otro lado, es grande).

Su mayor gancho es que consigue abarcar toda la franquicia hasta la fecha. Más aún, Bethesda se ha sacado un impresionante as de la manga al convencer a todos los actores principales que ejercieron de capitán (Shatner, Stewart, Brooks, Mulgrew y Bakula) para poner sus propias voces. Como almirante de flota (no necesariamente de la flota estelar: puedes jugar con naves Klingon, Romulanas y Borg), tu objetivo es colocar estratégicamente tus naves para tomar ventaja táctica. Los almirantes de la Federación, todos grandes pacifistas humanitarios, intentarán maniobras proteccionistas y defensivas, mientras otras razas ajustan cuentas entre sí por escaramuzas territoriales. Por desgracia, al menos en la versión previa, los controles son irritantemente engorrosos. La acción se produce de forma increíblemente lenta, y puedes estar esperando durante todo un episodio antes de que ocurra algo importante. No vale la pena invertir tiempo en el juego, y aunque los niveles posteriores prometen mucha más acción, llegar hasta ellos supone un esfuerzo excesivo. Aunque los fans recalcitrantes no estarán de acuerdo.





Incluye un modo multijugador para Live. Aunque podrás enfrentarte a oponentes *online*, parece que el juego tenderá más a la comparación estadística que al combate directo.

Sigue siendo un enigma por qué *Star Trek* nunca ha conseguido establecerse como franquicia de videojuegos al estilo de *Star Wars*. Quizá la mezcla de verborrea y reflexiones sociopolíticas no se puedan trasladar adecuadamente a un juego. Quizá es que la discursiva rigidez de los combates no es lo suficientemente satisfactoria como para llevarse a un producto multimedia. O quizás es que los mismos desarrolladores son unos *trekkies* tan puristas que no son capaces de experimentar con el formato.

Sea como sea, hay mucho material que los juegos de *Star Trek* parecen decididos a excluir. Recuerda cuántas veces los flirteos con otras especies de Kirk acababan con broncas peleas a puñetazo limpio, o cuántas veces un transbordador con rumbo a un planeta fallaba al entrar en él, girando fuera de control. ¿No proporcionaría un *Starfleet Command* al estilo *Sim City* la estructura de ETR con muchos clics para la que parece hecha *Star Trek?* La dinámica de *shooter* de los juegos *Elite Force* es la que unió con más éxito la jugabilidad y *Star Trek*, pero incluso ese título era un juego prefabricado en el que la serie era el cabo suelto.

Así pues, ¿encontrará *Legacy* la manera de atraer a quienes no son sus fans incondicionales? No parece que vaya a ser así, y quizá sea lo más inteligente: complacer a los propios *trekkies* antes de aventurarse a nuevos y masivos mundos.

Guitar Hero II

El éxito va unido a la presión de firmar con una discográfica grande, pero nadie le dijo a Harmonix que los segundos discos son difíciles

PLATAFORMA: **PS2, 360**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION/RED OCTANE**
ESTUDIO: **HARMONIX**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **24 NOVIEMBRE (PS2), 2007 (XBOX 360)**

El instantáneo atractivo de *Guitar Hero* empezaba por su propia guitarra, ese robusto y táctil talismán de plástico con el que era tan fácil a los jugadores abstraerse de la realidad mientras se concentraban en la música. Sin embargo, no se puede decir lo mismo de su continuación, que, disponible sin ese mando, es una mejora y una expansión, así que depende de las canciones elegidas. La nueva guitarra color rojo cereza que se presenta con *Guitar Hero II* es una tentación para los que no se compraron un segundo mando con el anterior juego (e incluso para algunos que sí lo hicieron). Algo, además, muy adecuado, porque es con dos jugadores cuando este juego, aún más que el anterior, saca todo su armamento.

Vuelve la agresiva competición de puntuaciones, y resultará más irresistible que nunca. Pero las rivalidades siempre quedan a un lado con la satisfacción de tocar juntos una melodía, y *GH II* apuesta por un nuevo modo cooperativo en el que el segundo jugador asume el bajo o la guitarra rítmica, dependiendo de la canción. A diferencia de las partidas de competición, se puede fallar en las canciones. Cada jugador puede seleccionar su propio nivel de dificultad, con lo que, tengas la capacidad que tengas, puedes desafiar y entretenerte en un mano a mano. La opción es más la subsanación de un olvido terrible que un golpe de ingenio, pero se recibe con los brazos abiertos. Las partes para bajo y rítmica son, por naturaleza, repetitivas, y en las dificultades más bajas y en las canciones más simples pueden parecer un papel secundario con poco glamour. Pero en sus mejores ejemplos, los sutiles cambios de patrón requieren de una concentración hipnótica que es bastante novedosa en el juego, mientras los exhibicionistas podrán explayarse con alguna de las 40 canciones confirmadas para PS2 (aún no se ha hecho pública la lista de 360).

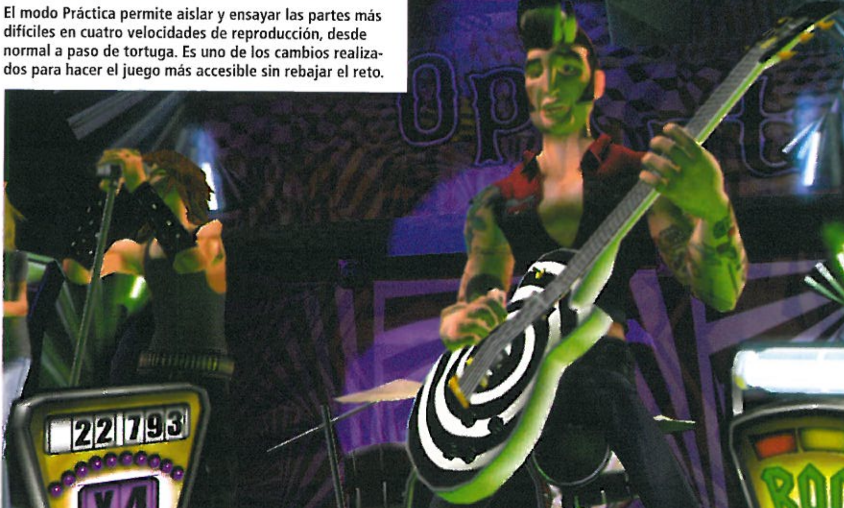
Las melodías sugieren una selección sorprendentemente esotérica, que quizá a primera vista no resulte apasionante pero que ofrece una gran amplitud de estilos y, quizás, una mayor satisfacción a largo plazo. Las florituras jazzísticas del pop guitarrero de Rush, Primus, The Police y Pretenders, instrumentales tan *kitsch* como los de Misirlou y Jessica (más conocidos como las canciones de Pulp Fiction y de la resurrección de Allman Brothers Band), servirán como interesantes desvíos de los *riffs* y los punteados, que son el pan de cada día de *Guitar Hero*. Es, sin duda, una elección dirigida a los entusiastas, y seguramente nada fácil de vender. Pero quizás no lo necesite, porque para cualquiera que haya estado cerca de estas Gibson SG de juguete, la perspectiva de más y mejor *Guitar Hero* desembocará en la venta más fácil del mundo estas Navidades.



Observando los temas de cada nivel de dificultad, parece que *GH II* será un mejor maestro que su primera parte, con una curva de dificultad más ajustada, una introducción más gradual a las pautas y técnicas más complejas.



Es una pena que el equilibro de dificultad tal vez deje el juego cooperativo fuera del modo carrera que desbloquea todas las canciones, pues si no *GH II* sería un juego que no necesitarías jugar en solitario.



El modo Práctica permite aislar y ensayar las partes más difíciles en cuatro velocidades de reproducción, desde normal a paso de tortuga. Es uno de los cambios realizados para hacer el juego más accesible sin rebajar el reto.





***GH II* tiene el mismo aspecto que su antecesor. Las mezclas de sonido conservan una alta calidad; los grupos que reproducen las canciones son algo más irregulares.**

Casi todas las que saldrán para PS2

Aerosmith – Last Child
Alice in Chains – Them Bones
Allman Brothers B. – Jessica
Anthrax – Madhouse
Black Sabbath – War Pigs
Cheap Trick – Surrender
Danzig – Mother
Dick Dale – Misirlou
Foo Fighters – Monkey Wrench
Guns & Roses – Monkey Wrench
Heart – Crazy on You
Kansas - Carry on Wayward Son
KISS – Strutter
Jane's Addiction – Stop
Lamb of God – Laid to Rest
Living End – Carry Me Home
Lynyrd Skynrd – Freebird
Matthew Sweet - Girlfriend
Megadeth – Hangar 18
Mötley Crüe – Shout at the Devil
Nirvana – Heart-Shaped Box
The Police – Message in a Bottle
Primus – John The Fisherman
Rage Against the Machine – Killing in the Name Of
Reverend Horton Heat – Psychobilly Freakout
The Rolling Stones – Can You Hear Me Knocking?
Rush – YYZ
Spinal Tap – Tonight I'm Gonna Rock You (Tonight)
Stone Temple Pilots – Trippin' on a Hole in a Paper Heart
Stray Cats – Rock this Town
Suicidal Tendencies – Institutionalized
Sword – Freya
Thin Lizzy –Bad Reputation
Van Halen – You Really Got Me
Warrant – Cherry Pie
Wolfmother – Woman

PLATAFORMA: **360, PC, PS2**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA**
ORIGEN: **JAPÓN**
RELEASE: **YA DISPONIBLE**

Phantasy Star Universe



Vuelven las batallas finales, la camaradería y las espadas espectaculares. Y las colas en el servidor, los parones de mantenimiento, los hackers...



El modo para un jugador comienza por un ataque sin provocación a la nave que le hace de hogar a Ethan (abajo) por parte del misterioso SEED (arriba). Pese a su arranque bélico, es lo suficientemente sólido como para ejercer de espectacular eje del resto del juego.

A veces parece que todo el mundo tiene buenos recuerdos de *Phantasy Star Online* excepto su creador, Yuji Naka. Para él, el estrés de blindar el juego contra los (pocos) jugadores que querían echarlo abajo sigue siendo uno de sus recuerdos más intensos de la experiencia *online* definitiva para Dreamcast. Y, durante las primeras semanas tras el lanzamiento japonés de *Phantasy Star Universe* para PC y PS2, los jugadores han entendido sus razones. Los servidores se tuvieron que desconectar tras unos cuantos días para que el equipo los ajustara para un nivel de tráfico mucho mayor del esperado. Le siguió un reseteado que borró los progresos.

La buena noticia es que los jugadores de Norteamérica y Europa pueden confiar en que Sega está usando los meses transcurridos para mejorar la estabilidad y la capacidad de sus servidores. Parece que parte del problema reside en que las expectativas eran que muchos jugadores empezarían con el modo para un jugador *offline* –mucho más evolucionado y afinado comparado con los sosos campos de entrenamiento de *PSO*–,





La batallas contra jefes –como en el original– son experiencias bastantes monótonas en el modo para un jugador, pero se animan si las compartes con amigos. Aquí no hay pantallazos del juego *online*, pero hay que hacer notar que la herramienta de creación de personajes es una pequeña decepción comparada con su bello e imaginativo arte conceptual.

pero el atractivo de la red ha resultado demasiado poderoso. Los cambios en el juego se reflejan, no obstante, en ambos modos. El más significativo es que todas las razas pueden dominar cualquier arma o habilidad, pero sus características iniciales deberán reforzar su habilidad para las peleas cuerpo a cuerpo, los tiroteos o la magia.

Visualmente, decepciona. Juegos recientes como *Yakuza* o *Final Fantasy XII* han mostrado cuánto le queda por ofrecer a la PS2, y *PSO* puso el listón muy alto para la calidad del diseño gráfico; sin embargo, *PSU* no consigue cumplir. No hay duda de que este juego es brillante y agradable, pero también es indudable que los veteranos de *PSO* sentirán un pequeño pinchazo de decepción en medio del placer de recuperar la caballerosidad y la camaradería de la inconfundible experiencia *online* de *PSU*.

Dead or Alive Xtreme 2

Las bollycao de Itagaki se preparan para una nueva receta, más jugosa por dentro y cubierta de azúcar

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **TEAM NINJA**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **11 DE DICIEMBRE**

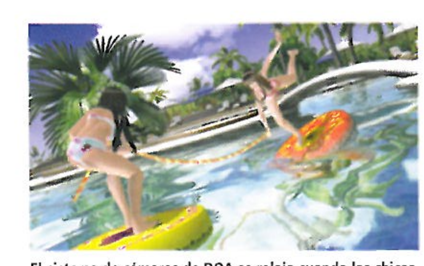
Dead or Alive Xtreme es, literalmente, software íntimo: tanto, que cualquier comentario sobre sus sensuales características corre el riesgo de hacer hablar al inconsciente. Sus enormes activos –entiende el doble sentido que quieras–, con 2.700 trajes impresionantes, 180 escenas de vídeo no interactivas y un motor de bronceado natural multicapa, siempre han sido lo menos interesante de *DOA*, pese a su gran valor.

Más que nunca, lo más importante de este juego de Team Ninja es su evolución visual –y, más en concreto, si se ha intentado introducir alguna– y el encanto de sus entornos: ¿es Zack Island una trampa para turistas con todas las de la ley o un soso campo de juegos? En esta versión previa, todavía se aprecian algunos bordes con dientes de sierra, y el juego pide a gritos un realismo que nunca tendrá. Cada cala y club nocturno está enfocada e iluminada de forma plana, y aunque el gran cambio son las sombras automáticas, la tradición de la serie dicta que incluso semejante mejora puede ser insignificante. Las muñecas de porcelana de Itagaki han sido tratadas con más cautela que destreza, y se ve que el diseñador estaba aterrorizado con la idea de destrozar los inmaculados objetos de deseo.

Pero, al menos, eso hará que las cosas sean consistentes a pesar de un itinerario sobredimensionado. Hace tiempo que se sabe que el evento más novedoso es Marine Race, un flashback de WaveRace 64 con aguas hiperactivas, recompensas en forma de turbos y oportunidades de acrobacias. Las competidoras mantienen una agresividad juguetona mientras viran por las chicanes rocosas, haciendo de la navegación y el equilibrio unas disciplinas agotadoras. Otros eventos como la Butt Battle, Flag Race, Stepping Stones y Tug of War se limitan a movimientos analógicos y pulsaciones de botón, con gotitas de estrategia. Las carreras por canales Water Slide todavía no están en una versión jugable, mientras que el Beach Volleyball vuelve con mejoras. De hecho, los cambios son ínfimos, con movimientos y tácticas más arrastrados que introducidos, aunque están algo exagerados para crear una competición más oscilante.

La importancia de las relaciones entre las chicas podría sufrir una de las mayores mejoras de esta segunda parte del título, ya que los entornos interiores y exteriores reflejan su estado emocional, y condicionan la posibilidad de desbloquear ítems del juego.





El sistema de cámaras de DOA se relaja cuando las chicas salen de excursión, pero las sugerencias de un modo en primera persona para *Dead or Alive Xtreme 2* van más allá de los habituales ajustes de dirección y zoom.

LA LEYENDA DE LINK

La historia interminable de Nintendo afronta una revolución. Éste es un homenaje a dos décadas de calidad, antes de hablar de la primera sesión con *Twilight Princess*

No es la serie más vendida de la historia, porque sus hermanos Mario y Pokémon la superan con creces, *Final Fantasy* la deja a la altura del betún, y *GTA* pronto la eclipsará. No le faltan esqueletos en el armario (pocos recuerdan con cariño los juegos en el soporte CD-i de Philips, y muchos todavía se sublevan al recordar las batallas de *scroll* lateral de *Zelda II: The Adventures of Link*.) Ni siquiera es un juego que ha mantenido de manera constante la puntuación más elevada a lo largo de la historia de EDGE: puede que su media esté por encima del nueve, pero es que *Pro Evo* jamás ha bajado de ese nivel de valoración. Aun así, durante 20 años su nombre ha sido sinónimo de brillantez, una referencia para los demás. Técnicamente redon-

Ilustración: Peter Crowther



dos, meticulosos en su mecánica, ambiciosos artísticamente y emocionalmente encantadores, los juegos *Zelda* se han convertido en una leyenda: el santo grial del diseño de juegos.

Claro que... ¿merece la serie esta reputación? Y si es así, ¿cómo se ha ganado el puesto de franquicia mejor considerada de toda la historia de los juegos? Y otra cuestión casi igual de importante: ahora que Nintendo acaba de terminar *Twilight Princess,* ¿ha completado su recorrido toda esta brillantez ?

Si tuvieras que resumir Nintendo en dos palabras, y estuviera prohibido decir "Shigeru" y "Miyamoto", seguramente dirías "Mario" y "Zelda". Y no porque representen los juegos más famosos de la empresa (sobre todo desde el momento en que *Pikachu,* Wario e incluso Kawashima llegaron dando fuerte), sino porque representan unos gemelos que han convertido a Nintendo en la compañía de juegos con un éxito más consistente desde los mismos comienzos de la industria. Hoy día tenemos vocabulario técnico para todo esto, pero hace 20 años los extasiados jugadores no sabían (ni necesitaban saber) que sus Famitsu acogían al primer catedrático de ludología y al primer catedrático de narratología de todos los tiempos. Todo lo que sabían era que Mario era pura diversión: causa y efecto, acción y reacción, victoria y muerte. Y Link era pura aventura: un mundo por explorar, una chica que salvar, un demonio al que derrotar. Juntos hacen sombra a cualquier otro juego que Nintendo haya creado después, encontrando el equilibrio entre lo divertido y lo conmovedor, entre la puesta en escena y la estructura.

Y esa diferencia de enfoque entre ambos juegos ha desempeñado un enorme papel en la reputación de *Zelda*. Mario lo hacer por divertirse, gritando de alegría y cantando mientras salta. Casi puedes sentir su alivio cada vez que el rey Koopa (Bowser) actúa y le da una excusa para volver a empezar. Pero para Link todo es real; se embarca en su aventura con toda la solemnidad que sólo se puede tener a los seis años. Es la determinación personificada, y se expresa sólo a base de gruñidos y fieros alaridos de victoria. Y esa gravedad es contagiosa. Si la cosa es seria para él, también lo es para ti. Zelda ha sido un juego que siempre se ha tratado con respeto. La primera vez que juegas a cada nuevo capítulo de la serie sigues todo el ritual: apagas la luz y te concentras (hace 20 años echabas a tu llorón hermanito y hoy desconectas el teléfono). No hay nada como el momento justo antes a pulsar el botón de encendido. Ni nada como el momento justo después.

Los diseñadores también comparten esa actitud reverencial. Es un aspecto tan inherente a la identidad de Link que vale la pena tomarse un momento para considerar la extraordinaria reserva con que Nintendo lo usa. La actitud de esta empresa hacia sus personajes recuerda a la que antaño mostraba la Metro hacia sus estrellas infantiles, y significa que Mario se siente como en casa cuando está en los balances bancarios y las tarteras para el almuerzo como cuando se encuentra en pistas de karts, de tenis o en clases de mecanografía. Pero el *curriculum vitae* de Link está casi completamente limpio. Un guiño en *Soul Calibur II* –puramente a efectos de entrenamiento, ya sabes– y un compromiso con *Smash Bros* son todo lo que desvía su atención de la Trifuerza (Triforce). Y, al margen de los juegos, la historia es casi la misma. Excepto la encarnación en dibujos animados, francamente espeluznante y de vida muy breve, como parte del *The Super Mario Bros Super Show* ("Bueno, perdóóóóneme, princesa" era su frase más conocida) y de una respetable serie de manga que sigue con bastante fidelidad la trama del juego, a Link lo han dejado en paz. Y no es difícil entender el porqué: ¿qué banco querría despertar su cólera reclamándole un recibo impagado?

Esta pureza de propósito siempre ha constituido uno de los pilares fundamentales de los juegos *Zelda*. Los otros pilares son quizá más difíciles de definir; en parte porque son muy evi-


Un caso único: el primer *Zelda* parece más una regresión de los juegos modernos que al contrario; es imposible no pensar en los octoroks en 3D.



No hay demasiado *merchandising* de *Zelda:* una toalla, algunas muñecas y relojes, y este Game & Watch de 1989.







MARIO ERA PURA DIVERSIÓN; LINK ERA PURA AVENTURA: UN MUNDO PARA EXPLORAR, UNA CHICA QUE SALVAR

UNA HISTORIA DEL HÉROE DEL TIEMPO

Sombrero, espada, escudo: puede que el guardarropa de Link no haya cambiado en 20 años, pero su mundo sí. Aquí –y hay más de lo que podrías imaginar– están los momentos clave de su evolución hasta ahora.



THE LEGEND OF ZELDA
PLATAFORMA: **NES**
LANZAMIENTO: **1986**



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK
PLATAFORMA: **NES**
LANZAMIENTO: **1987**


THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
PLATAFORMA: **SNES**
LANZAMIENTO: **1991**

A Link to the Past (izquierda) suele ser considerado el *Zelda* más complicado, pero casi todas las versiones tienen sus puntos conflictivos.

dentes, en parte porque son extremadamente sutiles. Lo evidente es su calidad sobresaliente. Aunque el nombre de Miyamoto es el que suele asociarse con más frecuencia con la serie, es el trabajo de gente como el compositor Koji Kondo, el original colaborador Takashi Tezuka y el actual director Eiji Aonuma el que ha modelado los detalles con ese asombroso grado de mimo, destreza y creatividad. Hizo falta el salto 3D de *Ocarina of Time* para poder mostrar lo lejos que había llegado la imaginación visual que subyacía bajo el juego desde el principio: retrocede en el tiempo y verás que cada pieza de la grandeza de ese juego estaba primero comprimida a 16 bits y luego a 8 bits. Las caracterizaciones son siempre exhaustivas, y las animaciones, impecables. Los diseños de los puzzles y los calabozos son obras maestras. Técnicamente rozan la perfección, con innovaciones constantes, desde el sistema de ahorro de batería del original hasta el sistema de suspensión de *Majora Mask* y el de puntería Z de *Ocarina*. Por eso, cuando los juegos carecen de brillantez, como los últimos tramos de *The Wind Waker* demostraron que puede suceder, te sientes traicionado. Cuando caen en picado en el simple virtuosismo, como en *Seasons* y el muy disfrutable *Oracle of Ages* (hechos por Flagship, bajo supervisión de Capcom y Nintendo), a menudo se les va de la mano.

La capacidad de los juegos *Zelda* para deslumbrar impide ver con claridad otros valores que les han permitido dominar durante dos décadas. Uno de esos valores es que *Zelda* es difícil: son juegos largos, complejos y, decididamente, suponen un desafío (a menudo cerebral y despiadado). Pensar en el Templo del Agua aún despierta el dolor en una zona indefinida de la nuca de muchos veteranos de *Ocarina;* incluso los puzzles a los que se enfrentaba Link podrían ser efectivos como un test para medir el coeficiente de inteligencia. Además, son juegos que dan miedo: hay un terror real en el primer paseo por el mundo Oscuro de *A Link to the Past*. Son juegos que asustan, además: hay un genuino terror oscuro en tu primer garbeo por el Mundo Oscuro de *A Link to the Past*, y el horror espeluznante del final de *Majora Mask* es inolvidable.



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
PLATAFORMA: **GAME BOY**
LANZAMIENTO: **1993**



LINK: THE FACES OF EVIL
PLATAFORMA: **CD-i**
LANZAMIENTO: **1993**



ZELDA: THE WAND OF GAMELON
PLATAFORMA: **CD-i**
LANZAMIENTO: **1993**



ZELDA'S ADVENTURE
PLATAFORMA: **CD-i**
LANZAMIENTO: **1993**

Pero aquí viene el más extraño secreto del éxito de Zelda: es siempre el mismo.

Sí, parece extraño: los pantallazos de estas páginas muestran el recorrido desde los *sprites* en blanco y negro de *Link's Awakening* hasta los vibrantes remolinos de *The Wind Waker*. Y aunque los guiones con frecuencia parecen iguales, sus mecánicas son muy dispares, pues los viajes en el tiempo y los cambios de forma de Link y marcan el camino. Y, sin embargo, todo el ritual de jugar por primera vez a un nuevo *Zelda* responde a que ya has vivido todo antes: la letanía de bombas, flechas y botellas; la sensación de que hay un mundo paralelo, las antorchas apagadas, los bloques que no se han empujado y las estatuas que duermen. Hay un debate sobre la cronología del Universo Zelda, y sobre la relación de cada Link con el siguiente, pero eso no es importante. *Zelda* es una leyenda, un relato único que crece cada vez que se cuenta, pero que nunca pierde la forma. Está todo calculado para que resulte reconocible en todo momento, pero no tanto como para que sea predecible.

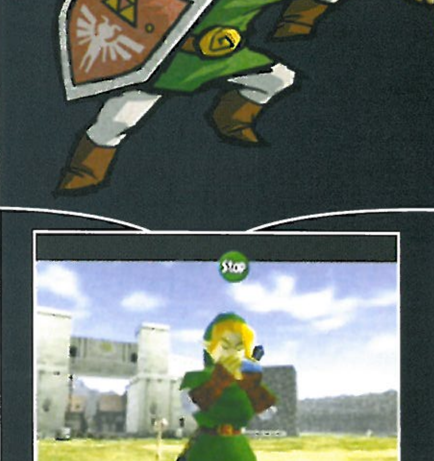
Y para ese cálculo es decisivo El Héroe del Tiempo. Link es inconfundible –gorro como de duende, cabello desordenado, mallas feas– pero incognoscible: callado, a menudo huérfano o abandonado, incluso sin nombre, hasta que lo bautizas. Y ese nombre, por supuesto, es el ejemplo de diseño de una palabra más acertado: link. Una gran decisión a la hora de diseñar avatares es si dejas que el jugador cree su propio representante en el mundo del juego o si debe desempeñar el papel de alguien creado para servir al guión. *Zelda* resuelve la situación con un diseño de personajes tan equilibrado que podría pasearse por un alambre sin caerse. Es casi imposible saber si Link es tu avatar o tú su marionetista, porque los juegos alinean de forma impecable los deseos del jugador y los del personaje. Cuando Sheik desaparece en los cráteres de la Montaña de Fuego en *Ocarina*, una escena de vídeo muestra a Link corriendo para intentar alcanzarle antes de que desaparezca. Entonces bajas la vista y te das cuenta de que habías empujado la palanca para dar esos pasos. A veces se abusa de la palabra "inmersión", sobre todo porque no está del todo claro si se refiere a que el juego te absorbe tanto que te olvidas de lo que te rodea o a que el guión del juego te atrapa tanto que te olvidas de que estás jugando a un videojuego. *Zelda* es una rareza extraordinaria que consigue ambos milagros.

Así que todo lo que hace falta para decidir cuál es la serie de juegos más grande de todos los tiempos es la calidad sobresaliente, y en este caso *Zelda* es un nombre de peso. Pero ¿no habría que pedir algo más?, ¿no debería haber una sensación de que es importante, de que ha tenido un impacto más amplio? Y es que, en este sentido, *Zelda* constituye otra anomalía. Para ser un juego tan bien considerado y con fuerza comercial, es extraño que *Zelda* haya tenido poco impacto. La industria del videojuego suele ser rápida a la hora de copiar, para bien o para mal, juegos que han tenido éxito, pero *Zelda* tiene pocos imitadores (hayan acertado o no en su empeño). El *Okami* de Capcom es quizás el primer intento realmente serio, y sus logros son precisamente un ejemplo perfecto sobre aquello que hace que *Zelda* sea inimitable: la escala. El sello distintivo de *Zelda* (su vasto mundo, ciudades muy pobladas y llenas de secretos, y mazmorras, cada una con un estilo visual y sistema de puzzles propios) le protegió contra las copias igual que si fuera un extenso contrato lleno de cláusulas. Puedes copiarlo, pero es un trabajo tan ímprobo que los únicos que pueden afrontar semejante reto son aquellos capaces de llevar a cabo sus propias visiones en lugar de imitar las de otros. Y aunque algunos elementos de *Zelda* –entre ellos la Z para apuntar– se han generalizado, otros –como el salto automático, el sistema





LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO SUELE SER RÁPIDA EN COPIAR, PERO ZELDA TIENE POCOS IMITADORES





THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
PLATAFORMA: N64
LANZAMIENTO: 1998

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
PLATAFORMA: N64
LANZAMIENTO: 2000



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
PLATAFORMA: GBC
LANZAMIENTO: 2001



THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
PLATAFORMA: GBC
LANZAMIENTO: 2001





Desde la izquierda: ***Ocarina of Time, The Wind Waker*** **y** ***Four Swords Adventures.***

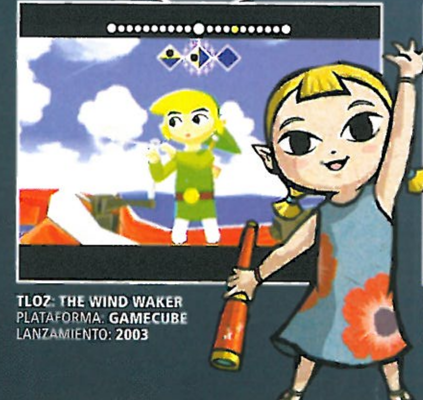
de grabación de dos pistas de *Majora*, su estructura en conjunto– no se han tocado.

Pero donde *Zelda* es realmente importante es como barómetro de la mentalidad de Nintendo. Seguir las aventuras de Link supone también hacer un seguimiento de la evolución de una empresa cuya innovación implacable pasa inadvertida tanto como su sistemática tendencia a obtener beneficios, su reputación está dominada por la cara redonda y alelada de Mario. Pero en la leyenda de Link es más fácil ver aquello que se pierde en el ruido del catálogo del regordete fontanero (cercano ya a los 150 títulos): los juegos CDi, con su animación triste y la poco atractiva opción de jugar como *Zelda*, creció y evolucionó cuando Nintendo tuvo a Philips como socio en el CD-Rom tras la ruptura de sus relaciones con Sony que llevó al nacimiento de la PlayStation. El lanzamiento de versiones remezcladas del primer y tercer juego en el pionero sistema Satellavision en Japón marcó una época en que Nintendo –de la que a menudo se decía que iba retrasada en el juego *online*– estaba emitiendo versiones descargables de juegos antiguos una década antes de que se pensara en los Wii Channels (o el Live Arcade). La implicación de Capcom con *Oracle of Ages* y *Seasons*, y en *Four Swords Adventures* es emblemática de la época cuando las duras condiciones de mercado obligaron a Nintendo a cambiar su actitud de glorioso aislacionismo hacia el resto de la industria japonesa de desarrollo de juegos en un salto adelante que facilitó la reparación de las rotas relaciones con Square Enix. Link es el emblema de unos años en que el recién ascendido Iwata, respondiendo a las críticas sobre la escasez de títulos que lanzaba Nintendo, promovió un nuevo enfoque que dejó a *The Wind Waker* y *Mario Sunshine* sin ese refinamiento que hizo tan excepcionales a sus predecesores en la N64, pero que exigía tanto tiempo de creación.

Y es este aspecto de *Zelda* el que hace que *Twilight Princess* ofrezca una perspectiva tan prometedora. Nunca ha habido un *Zelda* como éste. Los juegos *Zelda* representan la cima de cada uno de sus hardwares, y *Twilight Princess* es un juego de lanzamiento. Sólo ha habido hasta ahora un *Zelda* que definiera cada generación de consolas, y *Twilight Princess* fue concebido como el tercer juego con este título para la GameCube. Los *Zelda* son discordantes con la declaración de principios de la Wii (compleja, exigente, que requiere mucho tiempo, con unos gráficos fastuosos), pero es el único juego –al margen de *Wii Sports* y *Wii Play*– que ha preparado Nintendo para el lanzamiento de su nueva consola. Si *Twilight Princess* se siente amenazado o constreñido en esta nueva plataforma, no será un desastre para la Wii, pero el barómetro indicará una lectura desmoralizante: que la nueva filosofía de Nintendo rompe con las historias y las elaboradas delicias –el juego de los jugadores– que hicieron que la empresa conquistase tantos corazones. Pero si la historia termina con el brillo impredecible y ya familiar de otras ocasiones, significa que la herencia emocional de Nintendo perdurará en nuestros corazones otra generación más. ¿Qué sucederá? Para hacerte una idea de cómo va a ser el juego, pasa la página y podrás leer las primeras impresiones de jugar a *Twilight Princess*.



TLOZ: LINK'S AWAKENING DX/FOUR SWORDS
PLATAFORMA: **GBA**
LANZAMIENTO: **2001**



TLOZ: THE WIND WAKER
PLATAFORMA: **GAMECUBE**
LANZAMIENTO: **2003**

TLOZ: FOUR SWORDS ADVENTURE
PLATAFORMA: **GAMECUBE**
LANZAMIENTO: **2004**



THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
PLATAFORMA: **GBA**
LANZAMIENTO: **2005**

La luz y la oscuridad, el bien y el mal, el orden y el caos: son conceptos familiares en cualquier juego *Zelda*. Pero en dos ocasiones la serie ha dado un paso más mostrando dos visiones diferentes del mismo mundo, dejando ver lo que sucedería si LInk fracasara. La primera vez fue en *A Link to de Past*, con una dimensión paralela, el Mundo Oscuro; y la segunda vez, en el desolador futuro de *Ocarina of Time*, bajo el reinado de Ganondorf.

Ahora, a por la tercera: *Twilight Princess* muestra el reino Twilight, un Hyrule que Zelda ha entregado al rey Twilight. Es un mundo de sombras, en el que los habitantes han quedado reducidos a fantasmas temerosos, en el que en el que caen del cielo monstruos con cabezas tentaculares. Esta vez Nintendo ha creado un juego que no tiene miedo de medirse con los dos títulos anteriores, considerados como los mejores entre los mejores. No hay ningún "¿y si?" como en *The Wind Waker* o *The Minish Cap*. *Twilight Princess* es un *Zelda* de manual, y todo indica que es el más ambicioso y el más grande que haya habido hasta la fecha.

Hasta el tamaño del contenido de *Twilight Princess* es abrumador, con más habilidades, ítems y giros fascinantes que ningún otro *Zelda*. Para cuando sales de tu ciudad ya conoces los rudimentos del combate y la interacción, montas a *Epona*, el fiel corcel de Link que regresa desde la N64 –pero esta vez no es un pony esbelto, sino una bestia gigantesca e invencible–, tienes una caña de pescar y una honda (y sabes manejarlas) y, en un dulce regreso a los *Zelda* 2D, una linterna que ilumina tu camino.

Antes de llegar a la tercera mazmorra, hay más de lo que podías esperar de la mayoría de los *Zelda* (exceptuando el primero) y aún no has llegado al planteamiento de la historia. Link debe viajar a Hyrule para llevar regalos a la familia real (una espada y un escudo, claro). Pero en el camino les atacan los moblins, que secuestran a Colin, el chico que acompaña a Link, y a Ilia, la hija del alcalde. Una bestia arrastra a Link fuera de Twilight, transformándole en lobo. Se despierta encadenado en las alcantarillas de lo que resultan ser las ruinas del castillo de Hyrule, y escapa con la ayuda de un extraño y sardónico diablillo llamado Midna.

Midna es un ser oscuro que parece pertenecer (y amar) a Hyrule que acompaña a Link de vuelta a la luz de forma efímera, desempeñando un papel similar al de Navi. En su reino, no obstante, el Link-lobo y ella se funden en un solo personaje; ella puede guiarle en sus saltos o protegerle con un campo circular de energía. El objetivo de la mano espectral que brota de ella aún no está claro. Sus comentarios son mordaces; sus risitas que emana el mando de Wii podrían ser la firma de una banda sonora ya de por sí extraordinaria (la música que se ha escuchado está a la altura de cualquier *Zelda*, con un giro hacia una abstracción siniestra cuando está en Twilight). Midna es una creación fascinante.



En su primera aventura como lobo, Link se encuentra con Zelda, quien le reconoce y le confiesa cómo sucumbió al rey de Twilight. Vuelve a la población y hace regresar a Faron Woods del mundo de las tinieblas, lo que restaura uno de los cuatro grandes Espíritus de Luz, que en esencia son las grandes hadas madrinas de este juego. El espíritu devuelve a Link a su forma humana –y entonces adquiere su sombrero y túnica verdes característicos– y es entonces cuando este último *Legend of Zelda* cobra nivel.

ESTA VEZ NINTENDO HA CREADO UN JUEGO QUE NO TEME MEDIRSE CON TÍTULOS CONSIDERADOS LOS MEJORES

Hablaré menos sobre las mazmorras del Templo del Bosque (que ocupan bastante tiempo de juego) porque suena a lo ya visto en la demo del E3 del año pasado y porque las mazmorras de *Zelda* siempre deben mantener sus mejores secretos. Baste decir que introduce el bumerán, que Link es ayudado por un equipo de monos y que es tan apasionante y sorprendente como cualquier otra mazmorra de *Zelda*, si no más. También vale la pena destacar un personaje francamente inusual llamado Ooccoo –un ser con cuerpo de pollo y cabeza humana–. Ah, y una cosa más. El tesoro sagrado que esconde la maz-

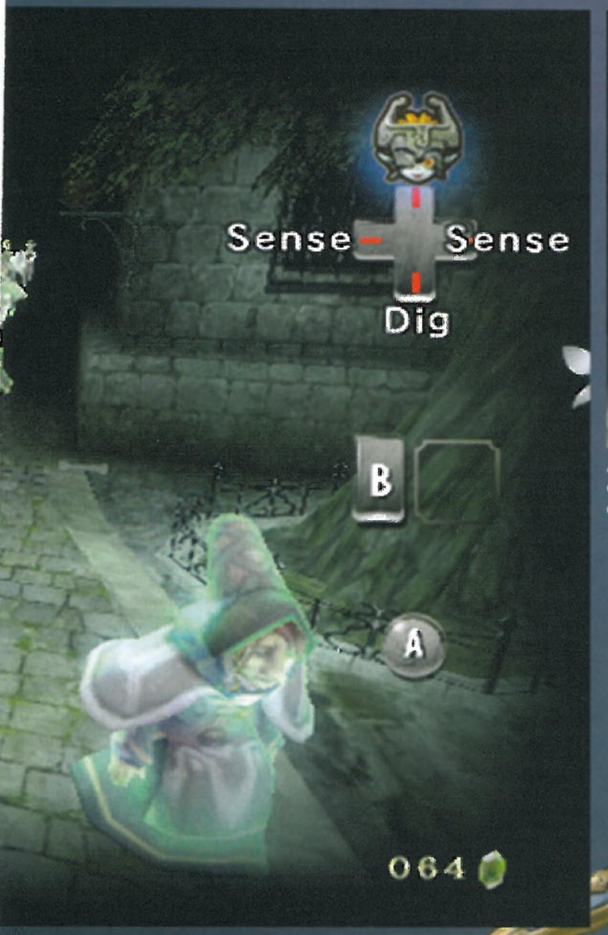


THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS
PLATAFORMA: **GAMECUBE/Wii**
LANZAMIENTO: **2006**



TLOZ: PHANTOM HOURGLASS
PLATAFORMA: **DS**
LANZAMIENTO: **2007**







Arriba: Midna habla a la oreja al Link-lobo. Abajo: tal vez el diseño de arte sea menos controvertido que el de *Wind Waker*, pero continúa teniendo algunas rarezas. La sensación es de riqueza, pero su consistencia no está a la altura de su gran animación.

morra es sólo uno de tres, lo que sugiere una estructura al estilo *Ocarina*, con un trío de mazmorras como paso previo a una segunda búsqueda, más importante. *Twilight Princess* amenaza con ser inmenso, un título sin rival fuera del formato del juego de rol, y con más detalles que nunca, más equipamiento y posibilidades no vistas hasta ahora en un test que duró seis horas (que parecieron seis minutos).

Twilight Princess no es ningún refrito populista de *Zelda*, ni está hecho en línea con una fácil y "blandita" Wii. Más bien es un asalto en toda regla al sueño hecho realidad de cualquier jugón que se precie (si hay algún motivo para preocuparse, es que hayan dejado inexplotadas algunas de su miríada de posibilidades). Eso se refleja en los controles que utiliza la versión para la Wii, que no ofrece el soporte *pad* que tenía la GameCube. Aunque es cierto que el manejo con su mando no es tan desconcertante como pudo parecer en la demo de la E3, porque se ha suavizado con el paso del tiempo– aunque a veces es demasiado exigente o incluso frustrante–, los ataques fluyen con soltura pero son difíciles de desencadenar, y saltar para apuntar puede resultar desorientador y complicado. No obstante, esas pegas están más que compensadas con su tremenda emoción táctil, los efectos de sus altavoces, y la libertad y la comodidad de tener tus manos conectadas por tres cables, no tres kilos de plástico. Otro factor a su favor es el soporte en pantalla panorámica exclusivo de la Wii (no es pequeño en absoluto).

Seis horas con un juego nuevo de *Zelda* siempre generan tantas preguntas como respuestas. ¿Es Twilight un mundo paralelo o simplemente una amenaza que se desvanece según avanza el juego? ¿Será capaz alguna vez Link de moverse entre planos y sus dos formas a voluntad o sólo cuando la trama lo pide? Pero las preguntas que sí responde son las más importantes. ¿Es un desafío? ¿Es un misterio? ¿Hará que se te pare el corazón? ¿Es *Zelda*?
Sí, sí, sí y sí.



Microsoft saca pecho

Microsoft cierra el ciclo de entrevistas a los fabricantes de hardware hablando de cómo le está yendo a la 360 en España, y de Games for Windows

Está siendo un final de año agitado con el lanzamiento de dos consolas nuevas, pero Microsoft se ha encargado de que no nos olvidemos que en esta lucha son tres los contendientes. Golpes de efecto como el lanzamiento en exclusiva de videojuegos de fútbol para la nueva generación de consolas, títulos como *Gears of War* o la actualización del software de la consola para tener alta resolución demuestran que Microsoft está todavía afilando la punta de lanza de la 360. **Alejandro Camino,** director de marketing de Microsoft España, completa el panorama nacional del mundo del videojuego que EDGE ha ofrecido en los últimos meses.

El público que buscan para la 360 se sitúa en los 20-30 años, pero uno de los títulos más importantes que van a llegar a las estanterías en este final de año va a ser *Viva Piñata,* ¿intentan abrirse a otros mercados como el femenino o el infantil con este tipo de juegos?

Sí, en realidad nuestro *target* es más amplio, no es solamente 20 o 30 años. Yo diría que nuestro *target* está entre los 16 y los 36. Pero uno de los objetivos que tenemos ahora es que la gente entienda que la Xbox 360 es una consola no sólo para los más jugones, o sólo para *shooters,* o juegos de acción. También es una consola para juegos infantiles, para juegos *arcade* (a los que les damos muchísima importancia), para juegos como *Viva Piñata,* que son para niños (y los no tan niños, porque es un juego realmente apasionante). Queremos que nuestra consola entre en lo que nosotros llamamos jugadores ocasionales, incluso en esa gran masa, en esa cantidad de gente que juega un tipo de juego: de conducción, de fútbol, de música, infantiles, juegos fáciles como los *arcade,* ese tipo de cosas.

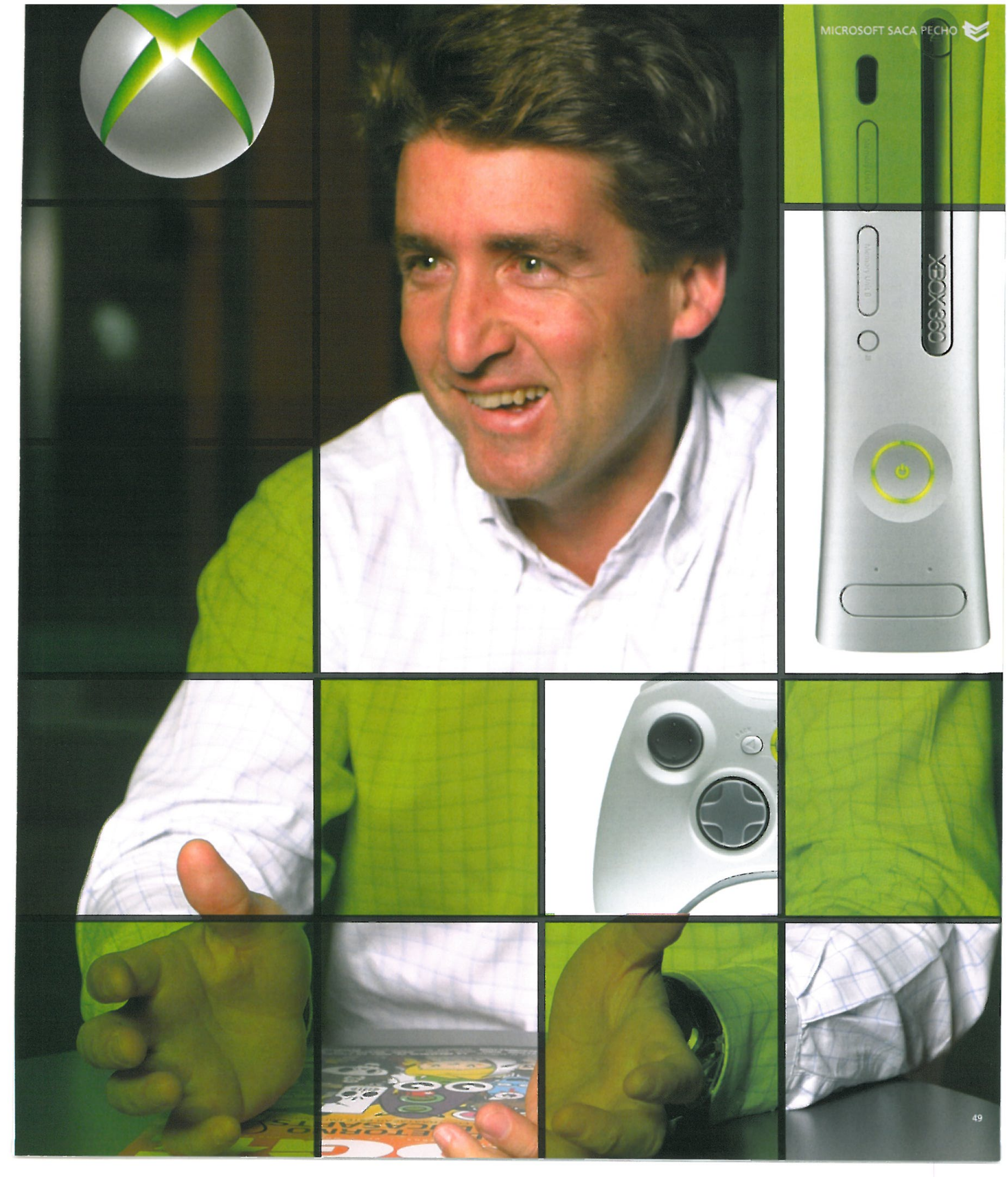
¿Qué tal ha sido el primer año de la 360 en España?, ¿están satisfechos con los resultados de la consola?

Creo que el trabajo que hemos hecho es muy bueno, y estamos muy contentos. Nuestro mayor problema es que nos perciben como que el producto tiene demasiada calidad.

Esta consola le da un poquito de miedo a la gente, se ve que hay demasiada potencia, y parece que no es una consola para gente que quiera jugar a juegos sencillos y de una forma sencilla. Lo que queremos explicar a la gente es que esa potencia se puede usar de una forma sencilla, lo que hace de ella una consola para todo el mundo. Estamos contentos porque es mucho más fácil ampliar tu masa de consumidores desde una imagen buena como es la que tenemos. En realidad, lo que nos están diciendo es que es una consola muy buena.

Y otro problema, que yo creo que desaparece ahora, es el de la apreciación de consola cara. Nuesta consola empieza desde 299 €, y luego puedes ir adaptándola a tu gusto: una memoria de mayor capacidad, auriculares, todo lo que quieras. Si quieres tener más nivel desde el principio, te vas a




XBOX 360
Memory Unit B



Cuando salga la PlayStation3 desaparecerá la percepción de que la Xbox 360 es cara, porque es una consola con las mismas prestaciones que la nuestra, y mucho más cara

una consola de 399 €, pero lo que estamos intentando es que desaparezca la percepción de consola cara. Y va a desaparecer en el momento en que tengamos la PS3, que es una consola igual que la nuestra, con las mismas prestaciones y mucho más cara.

¿Se han cumplido las expectativas?
En España las hemos superado. Hemos vendido las consolas que teníamos; si hubiéramos tenido más consolas, las habríamos vendido. Y ha sido tan satisfactorio que hemos tenido problemas para cubrir toda la demanda. En cuanto a nuestra imagen de marca y volumen, estamos muy contentos.

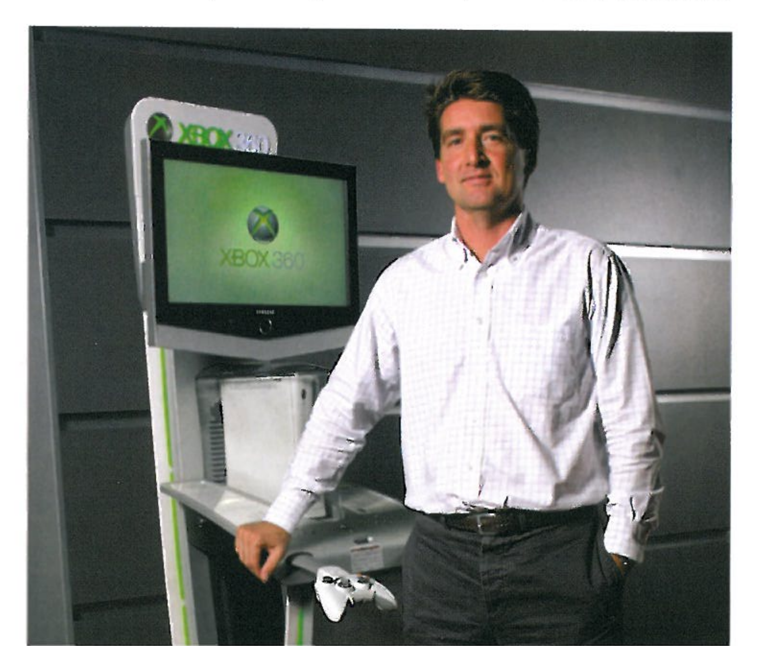
Van a tener dos navidades de ventaja sobre la PlayStation 3. ¿Cuentan con que la gente pueda comprar la 360 y, tal vez, una Wii, las dos por casi el mismo precio que va a tener la Playstation 3?
La gente va a entender que, por el mismo precio de una PS3, se va a poder comprar una con las mismas prestaciones de la PS3, como es la Xbox 360, y una consola con una orientación de juegos distinta, que es nueva generación, pero de otra forma. [Wii y 360] no luchan entre sí, es un complemento de juego. En una casa puede haber perfectamente una 360 y una Wii, con juegos diferentes. Invitamos a cualquiera a probar nuestra consola. Yo, desde luego, lo haría antes que comprarme una PS3.

La actualización del software para que la 360 vea los juegos y las películas en HD-DVD en alta definición, a 1.080 píxeles en la 360. ¿Forma parte de una campaña para frenar a la PlayStation 3?
No obligamos al usuario a comprar el HD-DVD; le damos la oportunidad de comprar el HD-DVD, le damos la posibilidad de que su consola se actualice a 1.080p y entonces pueda ver la alta definición y tenga la máxima calidad. Nosotros lo que le damos al consumidor son opciones, todas las opciones para tener lo último en el mercado.

El HD-DVD es una opción más, y creemos que muy sólida. De hecho, en EE.UU. los números indican claramente que se está decantando por el HD-DVD. Pero no queremos entrar en esa guerra, nosotros nos centramos en ofrecérselo a los consumidores, a los que quieran, y que lo compren cuando quieran y a un precio muy atractivo, como dispositivo externo, por 199 euros, con un mando a distancia incluido, con una película de alta definición como es *King Kong,* y, lo más importante, un dispositivo externo compatible también con el ordenador, y eso significa que tu consola la puedes utilizar con el ordenador. Lo que le ofrecemos al consumidor, una vez más, es la posibilidad de elegir. Elegir juegos, elegir precio, elegir accesorios.

Y también está la exclusiva de los videojuegos de fútbol en consolas de nueva generación para la 360. Por cierto, la exclusividad ¿es hasta agosto de 2007?
De momento, en Europa va a ser así. En Japón puede que salga algo, pero, claro, Japón es un mercado que va de una forma diferente, lo que sacan en Japón no vale en Europa. Vamos a tener 12 meses, un año de exclusividad en nueva generación, tanto para *PES* como para *FIFA,* que es la misma calidad. Porque ha habido rumores: que si era cierto, que si no era cierto, pero es una realidad que está ahí: doce meses de exclusividad. Konami, además, está colaborando y están encantados.

¿Van a sorprendernos con alguna otra estrategia más en breve?
Vamos a tener muchas sorpresas, pero ésta creo que es la más impactante. Nunca había hecho *PES* un tándem de estas características, y cuando la gente tenga la posibilidad de comprar una consola como la nuestra con un juego como *PES,* a un precio muy interesante, es una oferta muy atractiva.



Cuando se lanzó Xbox y luego Xbox 360 se dijo que el catálogo era escaso, pero en los últimos meses han tenido bazas importantes como *Dead Rising, Viva Piñata* o *Gears of War.* ¿Confía en que cambie la idea sobre la cantidad de juegos para 360?
Creo que está demostrado que vamos sobrados de juegos; tenemos más de 160 títulos, pero lo importante es los juegos que tenemos. Tenemos títulos muy importantes, yo creo que las mejores franquicias, los mejores títulos de conducción, de fútbol, de acción, de estrategia. 160 títulos para estas Navidades, y son los títulos que hay que tener. Y los *publishers,* las *third parties* están encantadas, y nosotros también, porque estamos afianzando una posición muy, muy, muy solida para triunfar estas Navidades.

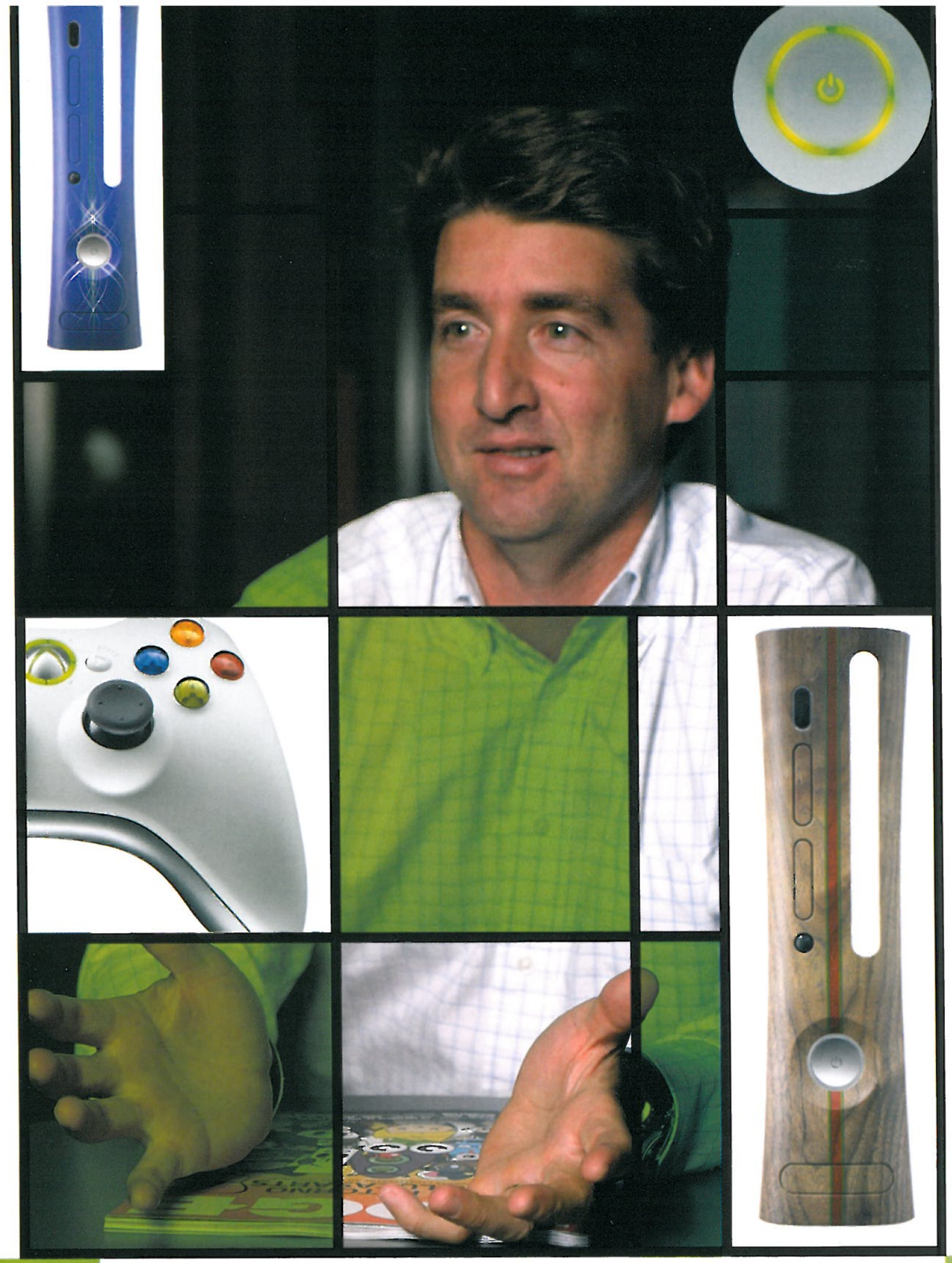
Y, hablando de estos nuevos títulos, ¿cómo van a afrontarlo en el mercado japonés, que parece que está dejando de resistirse a la 360?
Yo te puedo contar de España, el mercado japonés está claro que es un mercado completamente diferente. Un título que triunfa allí no tiene por qué triunfar en España. Las estrategias de nuestra empresa y de la competencia en Japón son diferentes a las estrategias de aquí o de EE.UU. Es un mercado donde Nintendo es diferente, donde la calidad es diferente y donde los gustos son diferentes.

¿Era previsible el éxito de Xbox Live!? ¿Hacia dónde va a evolucionar el servicio *online* de la 360?
España es un mercado lento en adoptar nuevas tecnologías. Pero también es cierto que, cuando las adopta, es muy radical. De repente. empiezan a subir sectores que antes no gustaban. O gusta, o no gusta.

Pero también puede suceder que guste, y dé miedo. Lo que sucede entonces es que, cuando se supera el miedo, se dispara. Igual que con la penetración de las líneas de banda ancha en España, que poquito a poco va siendo cada vez más amplia y, ahora, se dispara. Y con la entrada de banda ancha, va a suponer todo el triunfo de estas formas de entretenimiento, en las que va a entrar Internet.

¿Cree que su competencia será capaz de igualar a Microsoft?
No creo que nuestra competencia pueda mantenerse fácilmente. Aunque esperamos mucha tecnología detrás de Live!, tenemos un servicio que funciona muy, muy, muy eficientemente y nos lo dicen nuestras *third parties,* nuestros colaboradores, todo el mundo. Nuestra experiencia es muy positiva en Live!, la gente está muy contenta por como funciona, no tenemos queja. Quiero decir que hemos oído quejas de nuestros competidores, pero no nos dedicamos a hablar mal de nuestros competidores, sólo decimos que esto no se hace de un día para otro. Nosotros tenemos detrás mucho apoyo tecnológico, mucha inversión, y creo que en un futuro no muy lejano veremos grandes anuncios sobre Live! que sorprenderán y estoy seguro de que será una plataforma de equipo y de éxito para Xbox 360.

En el X06 se habló de trabajar con Peter Jackson, el director de cine; ¿piensan hacer algo para que la



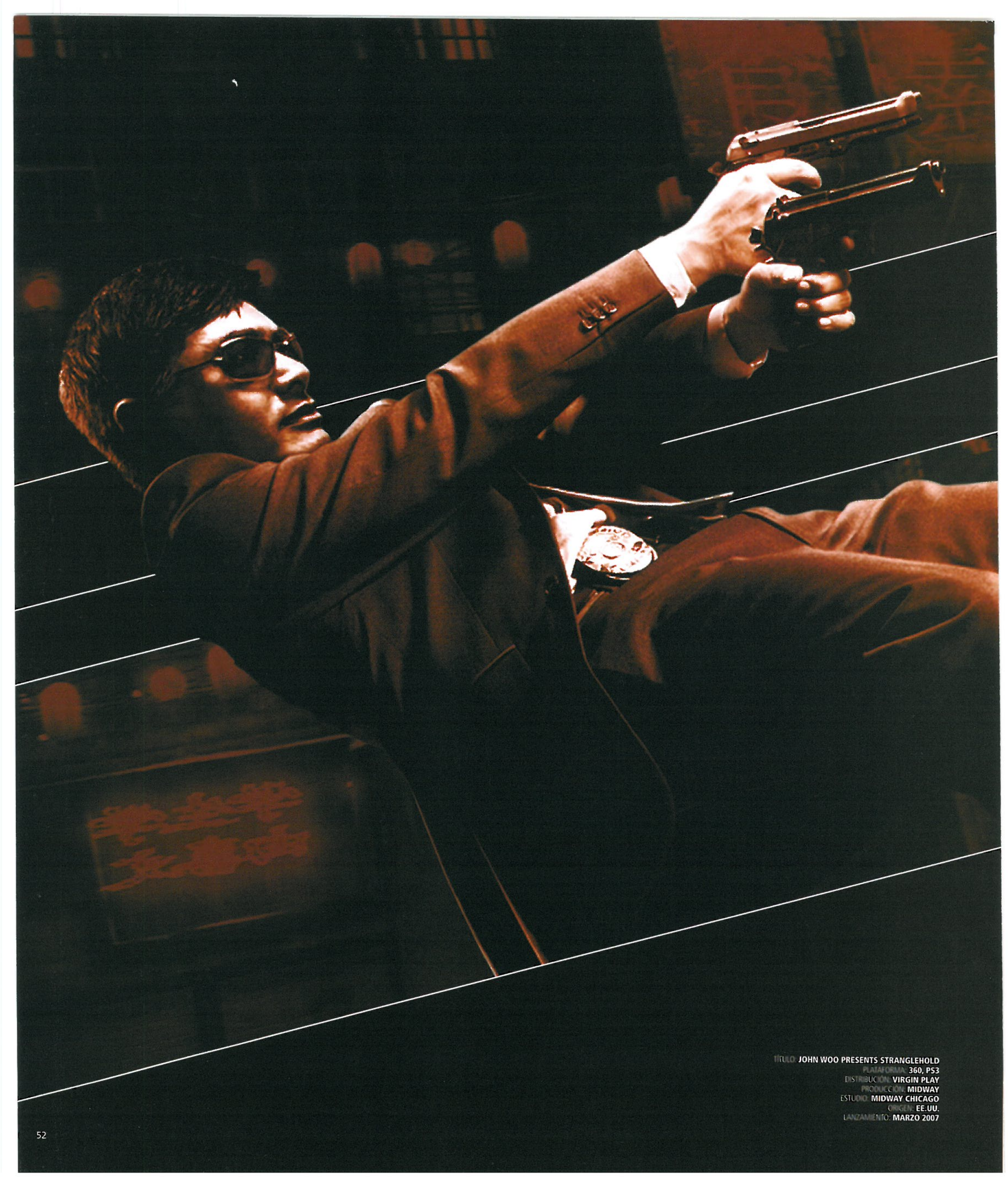
gente lo asocie a la consola, a la marca, a Microsoft?
El proyecto se lleva con mucha confidencialidad, pero yo creo que de la unión de un Peter Jackson con una XBox 360, lo que está claro es que tiene que salir algo bueno, algo muy bueno. No sabemos mucho más. En el mundo del entretenimiento digital en el que estamos, creo que la unión de Xbox, o Microsoft o Windows y el mundo del cine va en esa dirección y vamos a ver cosas sorprendentes.

La marca Games for Windows, ¿no despista un poco del objetivo de reforzar Xbox 360?
Xbox en una marca que no es Windows, es una marca joven, es un paquete diferente. Incluso a nosotros, como Xbox, dentro de la compañía se nos ve de forma diferente. Pero no podemos dar la espalda a la tremenda potencia de Windows, y especialmente de Windows Vista, porque da un giro importante hacia el entretenimiento y hacia la manera como se trata las formas de entretenimiento, o imágenes, o música. Todo esto está interconectado, y todo el munto en casa tendrá Windows Vista y todo el mundo tendrá la Xbox 360 y habrá conexiones entre las dos, está claro.

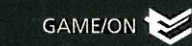
¿Ustedes no van a sacar un mando sensible al movimiento?
Yo creo que si no lo tenemos ya es porque no nos planteamos tenerlo. Seguro que tecnológicamente lo podríamos tener, pero el consumidor, el jugador que tiene una 360, busca una experiencia de juego diferente.

Pero sí han sacado una cámara...
Sí, pero no queremos alejarnos de lo que es la experiencia de juego, como es jugar en determinados juegos, y, con ese mando, tenemos cosas divertidas e interesantes, pero creo que si Microsoft tecnológicamente quisiera estar ahí, estaría. Si no está es porque cree que no es necesario. Eso no quita que en unos meses diga, pues mira, tenemos un mando con láser que hace triple pirueta con mortal, pero ahora mismo no creemos que sea necesario, aunque nos parece muy bien que la competencia lo haga.

No podemos dar la espalda a la tremenda potencia de Windows. Todo el mundo tendrá en casa Windows Vista y 360, y habrá conexiones entre las dos



TÍTULO: **JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD**
PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **VIRGIN PLAY**
PRODUCCIÓN: **MIDWAY**
ESTUDIO: **MIDWAY CHICAGO**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **MARZO 2007**



GAME/ON

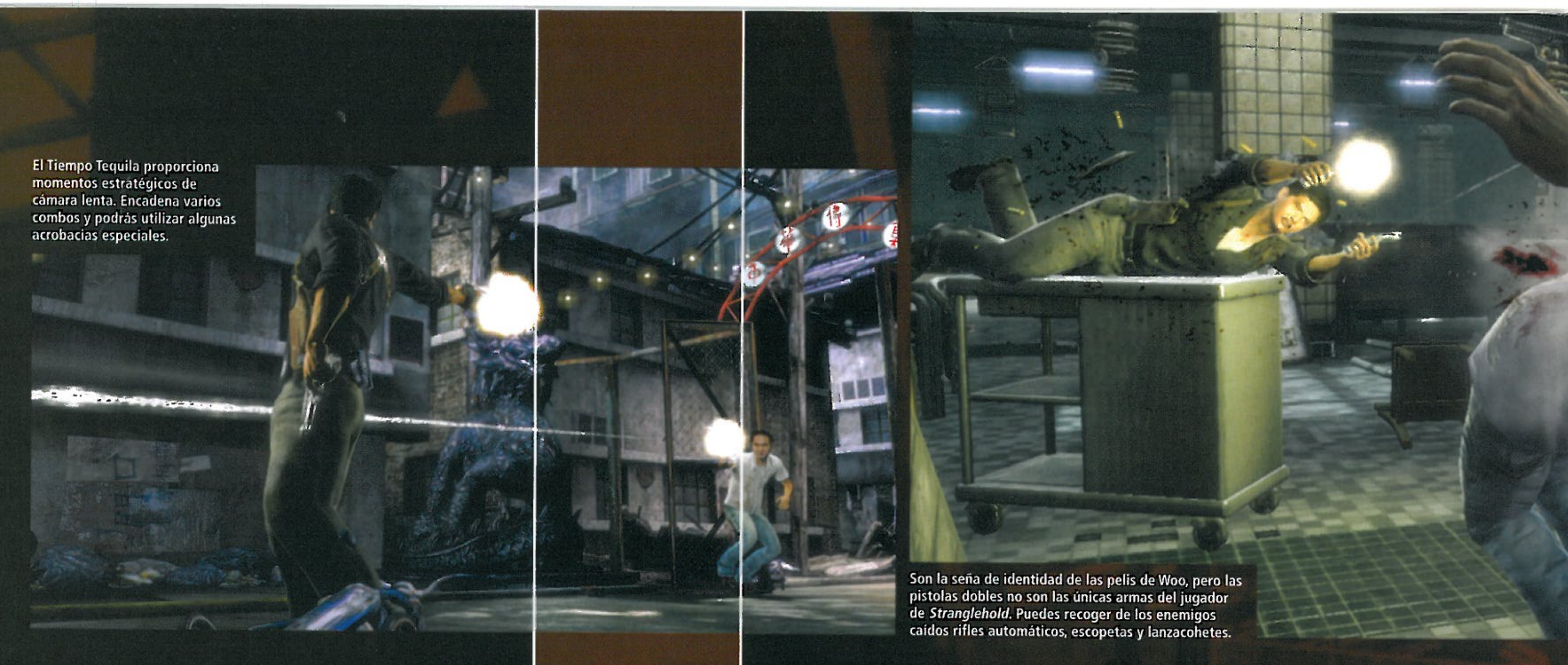
STRANGEHOLD, EL DEBUT EN LOS VIDEOJUEGOS DE JOHN WOO, ES LA CONTINUACIÓN DE SU PELÍCULA MÁS FAMOSA. ¿ESTARÁ MIDWAY A LA ALTURA?

Acabábamos de terminar *Psi Ops* y estábamos viendo qué hacer a continuación", recuerda **Brian Eddy,** director de proyecto en el estudio de Midway en Chicago. "Oímos que **John Woo** había estado en el E3 de ese año, y que había visto que la gente estaba cogiendo ideas de sus películas y que había pensado: 'Debería hacer un juego'. Era la combinación perfecta: queríamos un título de acción, ¿y qué mejor que hacerlo junto al mismísimo John Woo? Así que hablamos con él, intercambiamos unas cuantas ideas y todo tomó forma".

Pero *Stranglehold* (una continuación de *El Hervidero [Hard Boiled], que* fue la despedida de Hong Kong de Woo antes de dar el salto a Hollywood) es para el director algo más que una simple reivindicación de su territorio. "Es gratificante comprobar que a la gente sigue interesándole esta historia –ha dicho del proyecto–. Es como volver a encontrarte con un viejo amigo. De hecho, explorar la trama hoy día abre nuevas posibilidades, y un juego me permite mayor flexibilidad para entrar en su mundo. En la película, el personaje de Tequila es fijo. La historia es la misma cada vez que la ves. Un videojuego permite al jugador convertirse en director. Puede crear sus propias escenas y añadir su propia dimensión y acciones al personaje. Cada vez que juegue será un poco diferente".

Al reunir al inspector "Tequila" Yuen y al superintendente Pang, un baile de plomo y el estilo llamado "Hong Kong blood opera", *Strangehold* busca dar la impresión de que es algo más que una secuela de *Hard Boiled.* No quiere dibujar a su héroe/policía con escenas de vídeo de cómic, ni cansar a los jugadores con saltos rítmicos a cada dos pasos del mapeado. Y tampoco lo necesita, ya que es el bueno, el de verdad, y cuenta con la licencia en la que se basaron juegos como *Max Payne* o *Dead to Rights*. Así que se puede concentrar en lo que queda por hacer. Aunque en las últimas décadas varios juegos han versionado la escena con la que empieza la película, en la casa de té, todas han fallado en un aspecto crucial: la casa de té se quedaba en pie.

Para Midway, el cine de acción de Hong Kong no se limita a hombres con pistolas, lo que hacen o cómo lo hacen. Va de por qué lo hacen y cuál es el resultado. Y ahí es donde sus imitadores se paran y donde arranca *Stranglehold.* Cada nivel es como una casa de muñecas llena de canicas y figuras de papel dentro de una centrifugadora, en la que nadie está quieto ni un segundo y, al final, ya nadie se mueve. "Por mucho que puedas hacer en una escenas de acción de una película –dice Woo–, siempre



El Tiempo Tequila proporciona momentos estratégicos de cámara lenta. Encadena varios combos y podrás utilizar algunas acrobacias especiales.

Son la seña de identidad de las pelis de Woo, pero las pistolas dobles no son las únicas armas del jugador de *Stranglehold*. Puedes recoger de los enemigos caídos rifles automáticos, escopetas y lanzacohetes.

habrá limitaciones. En los videojuegos, la acción no tiene límite. Es liberador poder crear coreografías sin sufrir limitaciones ni de los actores ni del presupuesto de los efectos".

Por un lado, es difícil imaginar que el creador de *Psi Ops: The Mindgate Conspiracy* no comparta esa impresión. Después de todo, su anterior juego utilizaba la física de Havok como arma, tanto para romper las fronteras de los juegos de acción como para romper huesos con fuerza telepática. Ahora la 360 y la PS3 ofrecen la potencia suficiente para sacarle el rendimiento a los estragos de Havok. Es hora de destrozar la casa de té. Pero cuando trabajas con Woo, ¿No te sientes limitado por su estricto catálogo visual y temático?

"Él es así y no lo es –dice Eddy–. Hay cosas a las que le gusta dar vueltas, y nos da montones de ideas distintas de cómo plasmaría algo en la pantalla. Mira todo y hace comentarios y lanza ideas, como la manera en que movería cierta cámara o a los personajes. Y le gusta ayudar con el argumento: ha trabajado con nosotros y con la gente que suele emplear en Hollywood. Le hemos dado muchísimas vueltas a cómo incluir el guión en el juego, a cómo integrar cada tema en las grandes escenas de acción. Y ha usado a sus dibujantes de *storyboards*, que nos han ayudado muchísimo".

Para muchos jugadores, sólo uno de esos puntos es mínimamente importante. En palabras del superintendente Pang: "Dale a un tío una pistola y será Superman, dale dos y será Dios". Entrar en uno de los niveles ya terminados del juego –ojo al dato, es una casa de té– es revelador, pues exhibe una alucinante simplicidad y un mundo enormemente complejo. Tequila, con la voz y el aspecto de un recuperado Chow Yun-Fat, es un hombre de acero, pero con las propiedades del agua: fluye sobre las mesas, las barandillas, a través de las ventanas y desde las lámparas de techo sólo con el *stick* analógico y los botones frontales.

"De hecho, empezamos a trabajar –asevera el productor **Alex Offerman–**, antes de tener el Unreal Engine 3, con Unreal Tournament 2004, asegurándonos de que las líneas de visión eran buenas. La mayoría de los diseñadores jugaban como enemigos y uno hacía de Tequila, imitando la forma en que queríamos que se moviera la IA. Después, tomamos pantallazos y se los pasamos a los artistas, que dibujaron el arte conceptual basándose en ellos. Luego llegaron a los diseñadores de nivel de UE3 y los recrearon con exactitud. Así que, si ves arte conceptual del juego, es igual que el aspecto que tendrá: fue un proceso genial".

¿Y de verdad es UE3 tan versátil como Epic sostiene? "Es genial en el renderizado –explica Eddy–, porque te permite hacer cosas preciosas. Pero, como cualquier motor, tienes que hacer ciertas concesiones porque no sabes cuándo vas a necesitar esa potencia. ¿Quieres unos gráficos dignos de una nota de 11, para después no poder mostrar muchos personajes a la vez? ¿O prefieres centrarte en esa ca-

"NOS MOTIVA A HACER ALGO MEJOR. SI NO LO HACES DE ESA FORMA NO OBTENDRÁS UN JUEGO DE MATRÍCULA DE HONOR".

Atascos

Los seguidores de los títulos de acción se han quemado tan a menudo los dedos en fases de vehículos mal planteadas, que es un milagro que puedan seguir jugando con tales cicatrices; pero *Stranglehold* justifica aceptar el riesgo. "Si observas las primeras películas de John Woo, verás que todas tienen combates entre vehículos –indica Eddy–. Así que decidimos apostar por eso. No intentamos hacer un juego de carreras: es un combate entre vehículos a la manera de Hollywood. Y queremos asegurarnos de que tenga el mismo nivel de calidad que todo lo demás. Queremos que cada vez que vayas a algún sitio nuevo encuentres algo diferente, ya sea un exterior, un interior o un vehículo, nuevos poderes o nuevas interacciones".



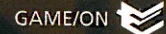








Alex Offerman (izquierda) y Bryan Eddy (centro) se labraron una reputación junto a su equipo de Midway Chicago con *Psi Ops: The Mindgate Conspiracy*. John Woo (derecha) consiguió la suya con pelis como *Cara a cara*.







A diferencia de *The Matrix: Path of Neo*, *Stranglehold* tiene bajo control a su sistema de control. Con el combate en masa reducido a su esencia, premia la precisión del jugador, en lugar de su paciencia.



"Como casi todo el mundo moría al final de *Hard Boiled* –bromea Eddy–, no había muchos personajes que recuperar, lo que nos ha dado bastante libertad".

pacidad, al estilo *GTA*, y bajar la calidad gráfica? Con la nueva generación, por primera vez, todo el mundo quiere tener un 11, y no es realista. Creo que tomar esas decisiones es cosa de cada programador y de cada equipo". Suena como la voz de la experiencia. ¿Podemos, pues, asumir que *Stranglehold* fue alguna vez un juego de 11? "Sí, siempre pasa. Y así debe ser, ya que nos motiva a hacer algo mejor. Si no, no obtendrás un juego de matrícula de honor".

Dándole caña a la demo, que ha llegado ya al minuto 10 y aún sigue generando más escombros que caen sobre los antiguos, surgen la pregunta: ¿Qué tal anda el juego de química y de variedad? En este espacio cerrado, donde todo está colocado con la precisión de un decorado de película, ambas abundan: las acciones del jugador y de sus contrincantes encajan perfectamente con el entorno y el mobiliario interactivo. Pero ¿qué hay más allá? Ojalá no sean pasillos.

Dice Eddy: "Tenemos muchas más cosas preparadas que las que hemos enseñado hasta ahora: algunas áreas exteriores un poco diferentes. Tienes que trabajar de otra manera en exteriores. No puedes condensar [la acción] como en la casa de té, y tienes que ir a lo grande. Puedes disparar a todos los carteles de neón gigantes que hay, que caen y matan gente. Tus ataques también pueden encadenarse, pero de maneras más interesantes. Puedes buscar un camino sobre las cañerías, a través de los tejados o sobre alguna valla, o bien disparar desde las alturas a los tipos que tienes debajo".

"Algunas puertas te impiden avanzar, y restringen la batalla a unas áreas determinadas. Así que el juego es lineal, pero resumido en estas pequeñas áreas de libertad. Los límites son naturales: hemos intentado evitar al máximo la sensación de que estás en un túnel. Y no es nada fácil".

En la casa de té, no hay más de dos interacciones disponibles que requieran un segundo intento. Aquí las piruetas son más un medio que un fin, aunque eso no evita que sean una de las grandes bazas del juego. Como en el *Urban Reign* de Namco, un combo sólo debe ser posible de forma lógica para poder hacerse. Es fácil deslizarse sobre el pasamanos, dejarte caer de la lámpara o ir sobre un carrito con ruedas a ras de suelo, con las armas en alto en todo momento. Aun así, es una sorpresa que el pasamanos se convierta en un cegador rayo de luz al acercarte, destacando su interactividad. ¿Es totalmente necesario?

"Vimos que cuando no señalábamos los recorridos –dice Offerman– te acercabas a un rail y lo dejabas pasar porque no estabas en la posición correcta. Quizá incluyamos una opción para desconectarlo: sé que a los artistas les encantaría, y hay gente que prefiere jugar sin interfaces. Pero yo prefiero saber cuánta salud me queda. Son cosas que puedes evitar, pero no hacen la experiencia necesariamente mejor. Los juegos son juegos y las películas son películas, ni más ni menos".

Después de eliminar a todo un *Gungrave* de enemigos sin pensar en lo que estaban haciendo mis manos, no discutiré con él. Y, ¡qué demonios!, en un juego donde la previsión meteorológica podría decir perfectamente que la atmósfera estará llena de chispas, ¿por qué no incluir unas escaleras de neón?

¿UN LADRÓN ES UN LADRÓN?

***Stranglehold* no es el primer videojuego occidental basado directamente en alguna estrella del cine oriental. ¿Ha servido de referencia *Rise to Honor*, aquel vehículo para Jet Li? "Le echamos un vistazo –dice Eddy–. Es sin duda un tipo de juego distinto al nuestro, más cuerpo a cuerpo. ¿Recuerdas *Power Stone*? Estaba vagamente inspirado en él. Estamos intentando hacer cosas que no se hayan realizado antes. Al menos la forma de mezclarlas, porque la gente puede tener ideas, pero lo que hace que funcionen o no es cómo las unes. Hemos hecho muchas pruebas de enfoque, y acabamos de hacer un análisis interno: hemos dejado listos muchos detalles que aún no se han visto. Ahora estamos centrados en acabar las misiones y los niveles".**

LA VIDA SEGÚN WII

ASÍ ES EL HARDWARE DE LA NUEVA NINTENDO

CONSOLA WII (249 €)

Hasta tal punto evita Nintendo entrar en una batalla técnica con Sony y Microsoft, que no ha revelado la naturaleza exacta de la tecnología que se oculta bajo el refinado exterior blanco de su Wii: sólo dice que la CPU, llamada en clave Broadway, es una unidad basada en PowerPC de ingeniería codesarrollada con IBM, y que la GPU está diseñada por Ati.

Sin embargo, hay ganas de jugar con la memoria flash interna de hasta 512 Mb, que sirve, entre otras cosas, para las descargas de Virtual Console. Puede añadirse memoria adicional mediante tarjetas SD, aunque Nintendo todavía no ha confirmado si Wii será compatible con el formato SD-HC (High Capacity), con capacidad de hasta 8 Gb. Seguramente la opción más popular será las tarjetas SD de 2 Gb (unos 60 €).

Incorpora una salida AV estándar al estilo Nintendo, compatible con vídeo compuesto y con S-Video o vídeo por componentes (hasta 480p); dos puertos USB 2.0 estándar, una ranura para tarjeta de memoria flash SD; dos ranuras de tarjeta de memoria GameCube; y cuatro puertos para mando GameCube (compatibles con mandos WaveBird). El frontal consta de tres botones (para encender/apagar, resetear y expulsar) y una tapa, que cubre los puertos para la tarjeta SD, la tarjeta de memoria y el joypad (los USB 2.0 están en la parte trasera).

Wii se comunicará con las DS por Wi-Fi (para descargar demos, y seguramente en el futuro para mensajería), y se concecta a Internet por Wi-Fi o con un adaptador LAN USB 2.0.

Con sólo 157 mm de largo, 215,4 mm de alto y 44 mm de ancho, es lo bastante pequeña para caber incluso en la instalación AV más atestada de aparatos, aunque gana estatura cuando se la coloca sobre su pedestal, que viene de serie. El azul ligeramente fantasmal que emana de su ranura para discos le da un encanto superior a cualquier otra consola.

El precio del pack incluye la consola, el Remote, un Nunchako y el juego Wii Sports.





REMOTE (UNO DE SERIE; UNIDAD ADICIONAL: 39,95 €)

La primera manera de interactuar con la Wii se realiza mediante el Remote, con conexión Bluetooth con la barra-sensor (ver la página siguiente). Ofrece un alcance de hasta diez metros (cinco para los juegos en los que haya que apuntar), y puedes usar hasta cuatro al mismo tiempo. Guarda las preferencias del usuario, incluidos los avatares Wii Mii, en 6 Kb de la memoria interna. Se alimenta con dos pilas AA, y aunque Nintendo estima una autonomía de 60 horas en juegos sencillos basados en el uso del acelerómetro, ese tiempo se reduce significativamente con aplicaciones más exigentes y cuando se usa junto con el Nunchako. Debajo tiene un botón B de tipo gatillo y un botón de 'sincronización' que se utiliza cuando hay varios jugadores y cada uno tiene un mando. El mando Remote lleva también un pequeño altavoz integrado y cuenta con el efecto de vibración.



NUNCHAKO (UNO DE SERIE; UNIDAD ADICIONAL: 19,95 €)

El Nunchako va conectado al mando a distancia Remote por medio de un cable corto (no puede usarse solo), y cuenta también con tecnología de acelerómetro para el control de la acción basada en el movimiento. Su joystick analógico tiene un uso más obvio; para su diseño se ha seguido el ejemplo del mando de la GameCube. En la parte inferior del Nunchako hay dos botones, 'C' y 'Z', este último con un diseño en forma de gatillo más evidente que el del botón 'B' del Remote. Como no necesita pilas, el Nunchako resulta sorprendentemente ligero, y la vibración garantiza que ofrecerá una sensación táctil.

MANDO CLÁSICO

(19,95€)

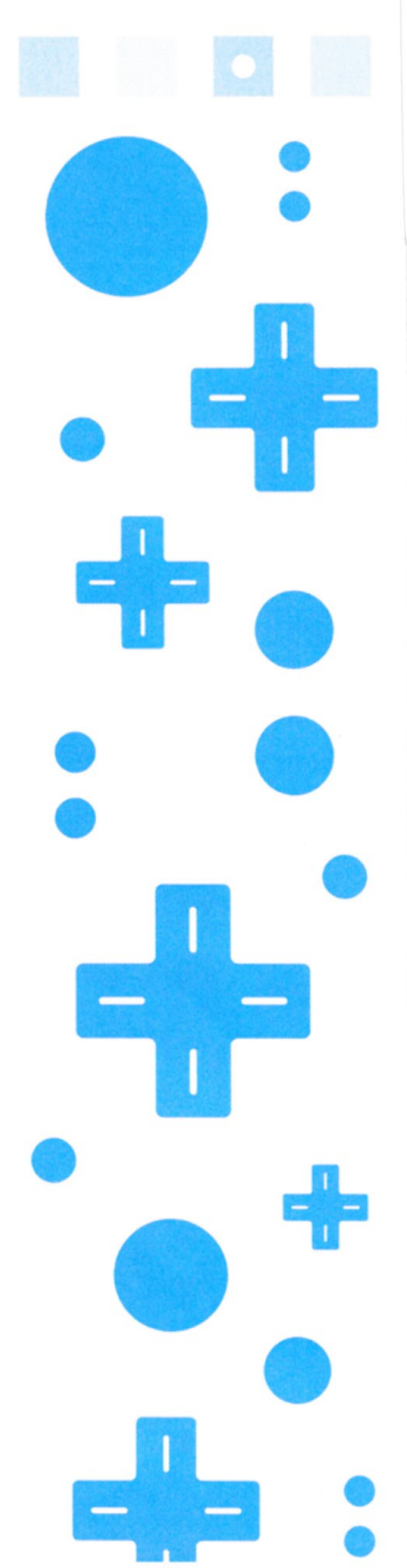
Disponible por separado desde el momento del lanzamiento, el mando Clásico es un dispositivo híbrido entre el joypad de la SNES y el de la GameCube, lo cual es lógico, porque está pensado como mando todoterreno para juegos de Virtual Console de NES, SNES, N64, Mega Drive y Turbo Grafx (y, seguramente, lanzamientos de empresas independientes). Es más pequeño de lo que cabría esperar (65,7x135x7x26 mm), y, junto a los botones 'X', 'Y', 'A' y 'B', cuenta con botones 'L' y 'R' sobre sus laterales superiores, más un 'Z1' y un 'Z2'. Entre ellos hay un botón más, que abre las ranuras de la parte trasera del joypad (no está del todo claro para qué servirán). Igual que el Nunchako, debe conectarse al Remote por medio de un cable.

BARRA SENSORA

Colocada junto al televisor, bien encima o bien debajo de la pantalla, la barra sensora maneja las acciones realizadas desde el mando a distancia por medio de un receptor situado en cada extremo. Mide unos 20 cm, no estorba ni llama la atención, pues su estilo es deliberadamente discreto. Resulta clave para la experiencia Wii, y su fiabilidad se ha demostrado en las pruebas, aunque se sabe que es sensible a las luces de halógeno intensas situadas directamente encima o debajo de ella, y pueden interferir con su rendimiento.



¿QUÉ TE VA A OFRECER LA WII?



En el Festival de Entretenimiento Interactivo de Edimburgo de este año, se planteó a los asistentes un desafío tipo "vamos a ver cuánto sabes de verdad sobre la industria de los videojuegos", diseñado por un reputado analista del sector. Entre las preguntas estaba ésta: "¿Cuál es la consola que no encaja en esta enumeración: Sony PSP, Microsoft Xbox 360 y Nintendo Wii? La respuesta era la Nintendo Wii, porque, al parecer, es la única de las tres que carece de aspiraciones multimedia. Sí, se refiere a la Wii de Nintendo, que se conecta a Internet con sólo sacarla de la caja. La que tiene sus propios canales dedicados para saber el tiempo y comprar. La que quiere quedarse conectada permanentemente al cerebro central de Nintendo por medio de WiiConnect24.

Desde que se presentó ante los medios de comunicación en el Tokyo Game Show de 2005, a puerta cerrada, el ultimísimo sistema de entretenimiento de Nintendo ha sido a menudo mal comprendido. Es el resultado de apostar por ser diferente. Wii ha seguido el camino marcado por la DS, que a primera vista hacía suponer que Nintendo se había agarrado a un clavo ardiendo. He aquí una consola de bolsillo con unas características que parecen ser incoherentes. Tampoco ayudó demasiado el hecho de que los títulos de lanzamiento, como *Super Mario 64 DS,* no se esforzaran en demostrar que una plataforma portátil de juegos podía hacer un uso más armonioso y significativo de la conectividad Wi-Fi, ni de su pantalla doble, ni del micrófono integrado ni de la pantalla táctil. Fue sólo después, con la aparición de títulos como *Nintendogs* y *Brain Training,* cuando la visión de la DS cristalizó por fin. Con unas ventas de 21 millones de unidades en todo el mundo en menos de dos años, y firmemente consolidada su ventaja sobre la PSP de Sony –planteada en su día como la plataforma que pondría fin al eterno dominio de Nintendo en el mercado de las consolas portátiles–, ha resultado que pensar de manera novedosa (y confiar en que ese pensamiento se convertirá en realidad) puede proporcionar un gran éxito, incluso dentro de una industria que hace un tiempo se ha permitido volverse demasiado tibia, complicada y renuente a arriesgarse a innovar.

Nintendo ha corrido dos grandes riesgos al diseñar Wii como lo ha hecho. El primero es el más tangible: su control principal, basado en un acelerómetro, que consiste en el Nunchako unido al más complejo Remote. No todas las aplicaciones de la consola están diseñadas para sacar provecho de ambos dispositivos, naturalmente, pero es al unir ambas piezas del puzzle y hacerlas trabajar en tándem cuando realmente cobra sentido la absoluta dedicación de Wii a cambiar la manera como jugamos, y cuando le hace justicia al nombre Revolution que tuvo en su momento.

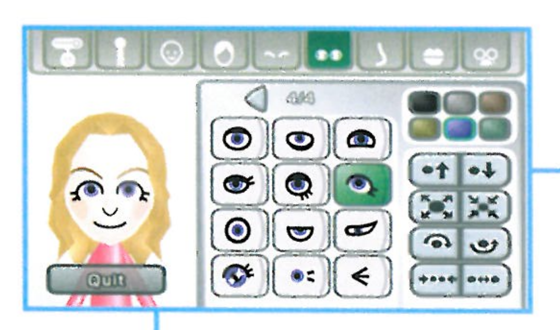
No hay duda de que, en cuanto a funcionalidad, va de maravilla, y con una precisión que no cabría esperar de un aparato de tecnología tan barata. El retraso que resulta evidente en ciertas demos de juegos sensibles al movimiento de la PS3, por ejemplo, en este caso no existe. (Puede que no tampoco esté en las aplicaciones para PS3 una vez terminadas, pero el Wii Remote se muestra impecable desde el principio.)

La Wii ha sido a menudo mal comprendida. Es el resultado de apostar por ser diferente

Está muy bien que el hardware haga su trabajo; otra cosa diferente es convertir esa función en algo con significado a la hora de jugar... que es donde la imagen de la Wii se desdibuja ligeramente. La dinámica de juego de apuntar y disparar (ejemplificada en *Elebits* de Konami, en el que el Remote simplemente se mueve en una retícula en pantalla, igual que te moverías en un *shooter* en primera persona en un PC con un ratón, permitiéndote alinear la puntería antes de pulsar el botón de disparo) no despierta motivo ninguno de preocupación, pero cuando el juego se vuelve más ambicioso –por ejemplo, cuando requiere interactuar a base de gestos– es cuando la complejidad del sistema se convierte en un problema de mayores dimensiones. "Ejecutar acciones que se entrecruzan con otras acciones es muy complicado y los desarrolladores necesitan perfeccionarlo, o diseñar los juegos de manera diferente", dice un desarrollador con estrechos vínculos con Nintendo. "Títulos como *Wario Ware* pueden funcionar porque los movimientos están muy restringidos, de modo que puede reaccionar en tiempo real; no hay ninguna razón técnica para que exista retardo en el sistema. De modo similar, la sensibilidad y decidir cuándo una acción ha comenzado o terminado, conlleva muchas

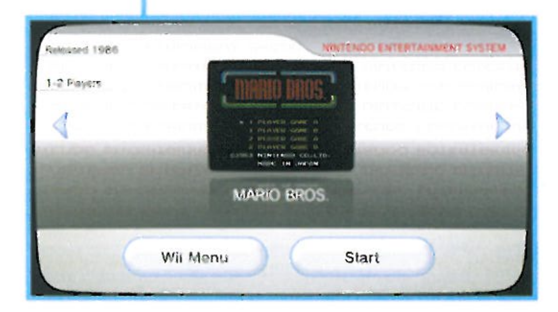
El presidente de Nintendo, Satoru Iwata, presentó la Revolution, como llamó Nintendo la consola hasta pasado mayo, en una rueda de prensa previa al TGS de 2005.



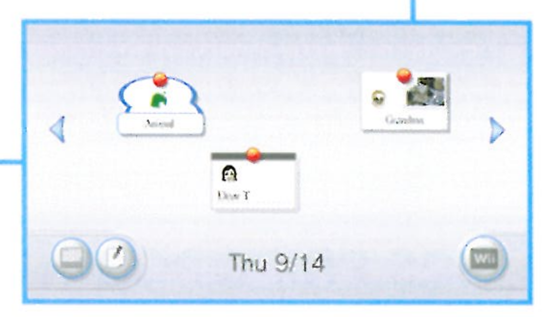












SINTONIZAR CON LOS CANALES WII

Enciende una Wii conectada a Internet y te aparecerá un menú con 'pantallas' (sobre estas líneas). Nintendo ha anunciado ocho canales, pero promete que hay muchos más en camino:

CANAL DISC
El punto de entrada a lo que haya en la unidad de tu Wii, sea un disco de 8 cm de GameCube o un disco de 12 cm de la Wii.

CANAL MII
Te conduce a una aplicación que te permite crear un avatar (uno para cada miembro de la familia, quizá) que pueden servir en ciertos juegos, como Wii Sports.

CANAL FOTOS
Introduce tu tarjeta SD y este canal mostrará las fotos que contenga y podrás crear varios efectos. Podrás incorporar audio MP3 a tus imágenes y enviarlas otros usuarios.

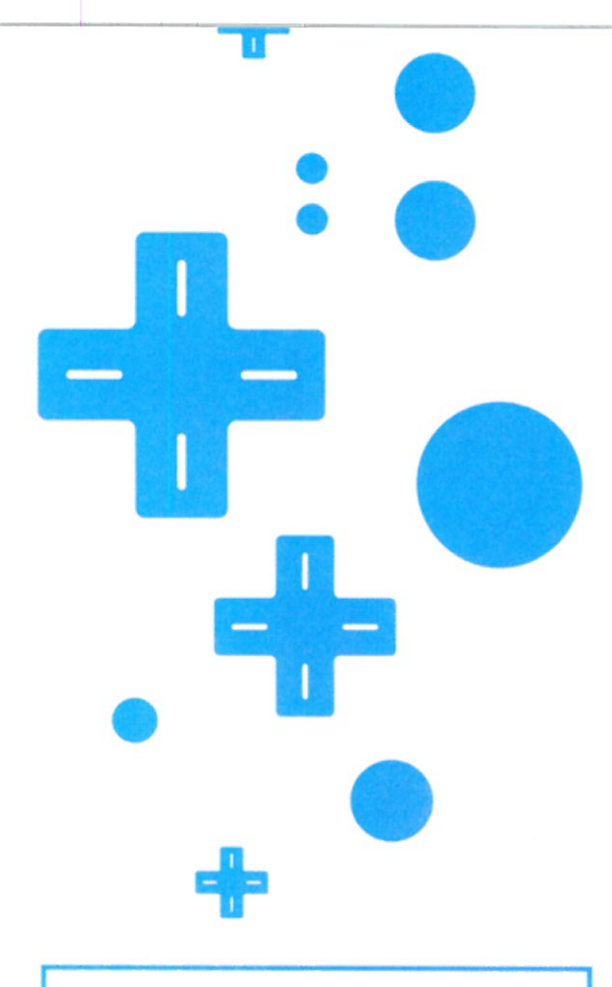
CANAL TIEMPO
Simplemente apunta con el Remote a un punto determinado, pulsa 'A' y gira tu muñeca. Te dará datos en tiempo real sobre el tiempo en cualquier sitio del mundo.

CANAL NOTICIAS
A la hora de escribir este reportaje, Nintendo todavía estaba ultimando los detalles de este canal en Europa, tras haber firmado con la todopoderosa CNN un acuerdo para Japón y Estados Unidos.

CANAL WII TIENDA
En el momento del lanzamiento sólo se accederá a este canal desde Japón, pero Nintendo trabaja para hacerlo accesible desde otros países, ya que servirá para comprar en la Virtual Console. También se podrán comprar aquí puntos Wii, inicialmente unos 25 euros por 2.000. Por cierto, los juegos NES costarán 500 puntos o más, los de SNES se venderán a partir de 800, los de N64 a partir de 1.000, y los de Mega Drive y Turbo Grafx aún no se han fijado.

CANAL INTERNET
Al acceder a este canal aparece el navegador web Opera, optimizado para Wii.

WII MESSAGE BOARD
Este es el eje de WiiConnect24: las mejoras de juegos llegarán aquí y los usuarios se pueden dejar notas unos a otros.



complicaciones, y en muchos casos es imposible. Igual que pasa con la DS, algunos juegos encajan bien, otros generarán nuevas ideas, otros funcionarán a medias, y otros fallarán", añade. La clave, por tanto, reside en la implantación. Y veremos muchos juegos trabajados a medias que no lograrán aprovechar las capacidades de Wii, como sucedió con DS. Porque, desde que la Wii demostró ser jugable en el E3 de mayo (cuando atrajo más atención y generó las colas más largas), los productores que inicialmente la habían marcado como objetivo secundario se apresuraron a comprometerse con la plataforma. Se dice, por ejemplo, que Sega ha desplazado un número significativo de desarrolladores de proyectos para la PS3 a otros para la Wii el verano pasado).

Lo que está claro es que la innovadora manera de manejar la Wii ejerce un poderoso atractivo para un público tradicionalmente no jugador: para alguien que nunca ha jugado antes con una consola, eliminar el complejo *joypad* es como suprimir una barrera de aspecto amenazante. Pero ¿qué pasa con aquellos cuya afición a los juegos va unida al DualShock? Pues probarán con mucho gusto los nuevos mandos de Nintendo, pero seguramente muy pocos preferirán de verdad usar el Remote y el Nunchako en vez de un *joypad* tradicional. La aparición de *The Legend of Zelda: Twilight Princess* en dos versiones distintas seguramente responderá a Nintendo a ciertas preguntas interesantes.

El segundo gran riesgo que ha corrido Nintendo es la capacidad de procesado de imagen de la consola. La empresa ha elevado la fidelidad gráfica de la Wii a un nivel "dos o tres veces" mejor que el de la GameCube. ¿De verdad será dos o tres veces mejor el aspecto de *Twilight Princess* o *Super Mario Galaxy* que los mejores títulos para GameCube? Vale, están renderizados en verdadero formato panorámico 16:9, pero no igualan los momentos visualmente deslumbrantes de, por ejemplo, *Resident Evil 4*. Y con una arquitectura de núcleo único a la antigua usanza, no queda mucho margen para igualar la estilización de la Xbox 360 y, sobre todo, la PS3. Y el



Al comprar otro Remote recibirás una colección gratuita de minijuegos, los *Wii Play*, que incluye un clon de Pong y una piscina-billar

quid de la cuestión es el rendimiento gráfico de la Wii en comparación con las 360 y PS3, no con la GameCube. Si te acercas a tu tienda favorita de videojuegos comprobarás que muchas veces la compra se decide por el aspecto de los pantallazos que hay en la caja, y lo que se vea en los monitores promocionales. Para ese tipo de consumidores, el *MotorStorm* de PS3 barrerá al *Excite Truck* de Wii si ambos juegos están juntos. Comparar los juegos de Wii con los de gama alta para PS3 es como mostrar una consola de 8 bits al lado de una máquina de 16 bits. Para los que no se paren en sutilezas no habrá margen de duda. Recuerda: PS3 también tiene un mando sensible al movimiento, ¿verdad?

¿Por qué se autoexcluyó Nintendo de la carrera armamentística del nivel gráfico? No sólo porque quisiera realizar un compromiso público espectacular primando la manera de jugar sobre lo gráfico, sino porque quería crear una consola que pudiera llegar a un público masivo, después de decidir que los precios relativamente altos de la Xbox 360 y, sobre todo, la PS3 haría que las compraran los jugones ya consolidados, con lo que quedaba para Nintendo un segmento de público más alejado de los videojuegos pero con grandes oportunidades de negocio.

En Japón, la Wii saldrá el 2 de diciembre a la venta a 25.000 yenes (unos 180 euros). La intención de Nintendo es convertirlo en un dispositivo doméstico para todas las familias. Lo cual no

CARENCIA VIRTUAL

Si hay un elemento del paquete Wii que parece probable que resulte decepcionante, al menos al principio, es su Consola Virtual, porque Nintendo ha confirmado que sólo estarán disponibles para descargar los juegos lanzados antes en el país en el que se encuentre el usuario. Esto significa que muchos clásicos de SNES, por ejemplo, estarán ausentes en Europa. Sí: ni *Chrono Trigger*, ni *Final Fantasy III*, ni *EarthBound*, para empezar. Podrás saltarte esa restricción comprando una Wii estadounidense y utilizando puntos de esa Wii yanqui para los juegos (aunque te descargues los juegos desde aquí), pero eso significa un desembolso adicional. Ojalá la demanda sea lo bastante fuerte como para que Nintendo encuentre el modo de solucionar este problema.

LOS PRIMEROS TÍTULOS

LANZAMIENTOS DEL 9 DE DICIEMBRE
Paquete Wii Sports: incluye la consola Wii y *Wii Sports* (tenis, golf, boxeo, baseball y bolos).
***The Legend of Zelda : Twilight Princess*.**
***Wii Play* (incluye un Mando de Wii)**
***Call of Duty 3* (Activision).**
***MarvelTM: Ultimate Alliance* (Activision).**
***Tony Hawk's Downhill Jam* (Activision).**
***Madden NFL 07* (EA).**
***Need For Speed Carbon* (EA).**
***Happy Feet* (Midway Games) .**
***Rampage: Total Destruction* (Midway Games).**
***Super Monkey Ball: Banana Blitz* (Sega).**
***Gottlieb Pinball Classics* (System 3).**
***Super Fruit Fall* (System 3).**
***Disney/ Pixar Cars* (THQ).**
***Barnyard* (THQ).**
***Spongebob Squarepants: Creature from the Krusty Krab* (THQ).**
***Blazing Angels Squadrons of WW II* (Ubisoft).**
***Far Cry Vengeance* (Ubisoft).**
***GT Pro Series* (Ubisoft).**
***Monster 4x4 World Circuit* (Ubisoft).**
***Open Season* (Ubisoft).**
***Rayman Raving Rabbids* (Ubisoft).**
***Red Steel* (Ubisoft).**
***Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent* (Ubisoft).**

LANZAMIENTOS DE DICIEMBRE
***Impossible Mission* (System 3).**
***Leaderboard Golf* (System 3).**
***Tennis Masters* (System 3).**

TÍTULOS DISPONIBLES EN LA CONSOLA VIRTUAL EN DICIEMBRE
NES: ***Baseball, Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Ice Hockey ,Mario Bros, Pinball, Soccer, Solomon's Key (Tecmo), Tennis, The Legend of Zelda, Urban Champion, y Wario's Woods.***
SNES: ***F-Zero, SimCit, y Donkey Kong Country.***
Nintendo 64: ***Super Mario 64.***
SEGA MEGA DRIVE: ***Sonic the Hedgehog, Altered Beast, Golden Axe Columns, Gunstar Heroes, Ecco the Dolphin, Space Harrier II, Toe Jam & Earl, Ristar, y Dr. Robotonik's Mean Bean Machine.***
TURBOGRAFX (PC Engine): ***Bonk's Adventure, Super Star Soldier, Victory Run, Bomberman, y Dungeon Explorer.***



Algunos de los juegos de la Consola Virtual (de izquierda a derecha y de arriba abajo):*Super Mario 64* (N64), *The Legend of Zelda* (NES), *Donkey Kong* (NES), *New Adventure Island* (Turbo Grafx), *Ristar* (Mega Drive) y *Super Mario World* (SNES).

El plan original era ofrecer Wii en un surtido de colores. Por ahora se venderá sólo en blanco. El adaptador de 'pistola' (derecha) es un prototipo.





quiere decir que la puede usar cualquiera, sino que la pueda comprar cualquiera. Aspira, resumiendo, a que las consolas Wii estén tan omnipresentes en los hogares como los reproductores DVD. Aunque Nintendo ha eliminado la reproducción de películas DVD de la hoja de especificaciones de la Wii, planea lanzar en Japón el año que viene una Wii capaz de reproducirlos.

En los mercados occidentales se venderá a 249 euros. Se ha dicho que Nintendo intentó llevar la Wii a las tiendas a un precio entre 150 y 200 euros, pero que presionaron las grandes cadenas de la distribución, que se alarmaron por el escaso margen comercial y el llamado "valor de canasta" (el volumen de ingresos que genera en caja cuando un cliente compra la máquina). Es difícil simpatizar con tales presiones cuando añades al precio otras compras: un *Twilight Princess*, un mando clásico y otro Remote extra para poder jugar entre dos al incluido Wii Sports –ah, y recibirás también 2.000 puntos Wii, en caso de que te apetezca algo en el servicio de descarga Virtual Console. Coste total: unos 450 euros.

Sin embargo, su precio es todavía lo bastante bajo como para que los jugones que ya han invertido en una Xbox 360 o una PS3 puedan agenciarse una Wii como segunda consola.

Pero planear una revolución 'simplemente' reinventando el control del juego y envolviéndolo en una tecnología superasequible no era suficiente para Nintendo. Del mismo modo que otras empresas habrían diseñado la DS con dos pantallas y habrían parado ahí, creyendo que el trabajo ya estaba hecho, el desarrollo de la Wii ha ido más allá, con una estrategia de red con WiiConnect24 y los Wii Channels. Esta estrategia de red representa el futuro de la compañía, más que una docena de nuevos grandes juegos.

No te confundas: el enfoque de Wii para Internet no es una idea incorporada a posteriori, sino el fundamento de la concepción de la consola, y tal vez sea recordado como el toque genial que puso a Nintendo de nuevo en el centro del salón. Mientras que en el pasado las consolas domésticas de la marca fueron estáticas, y dependientes del siguiente disco/cartucho que sus usuarios eran capaces de conseguir, el plan ahora es que la Wii nunca deje de añadir valor a las vidas de sus usuarios. A veces eso puede consistir en los pocos segundos que tardas en encender y acceder a su navegador *web* en el televisor del salón. Otros, en encender la consola y descubrir un paquete sorpresa de un residente de *Animal Crossing* o de un propietario de *Nintendogs* o un coleccionista de *Pokemon*. Puede estar en la descarga de juegos para la Wii producidos de forma independiente o en demos gratis para tu DS vía Virtual Console. Podía ser la oferta de nuevos desafíos en *Brain Training* por poco dinero y sin tener que ir a ninguna tienda. Quizá en un futuro no muy lejano se pueda encender la Wii y ver el Nintendo TV Channel, que consista en contenido relacionado con Nintendo como reportajes, consejos o entrevistas (y anuncios de muchos juegos nuevos de Nintendo, claro). Hay, después de todo, un montón de ranuras de Wii Channel esperando tener alguna utilidad...

Los Wii Channels no son un añadido, sino que son parte del fundamento de la consola

¿Es el paquete de Nintendo más convincente que la estrategia Xbox Live de Microsoft? No es posible compararlos: Microsoft está más orientada al juego, mientras que la Nintendo gira más en torno al estilo de vida. En cuanto a Sony, es igualmente difícil realizar comparaciones entre las ambiciones de red de la Wii y la PS3.

Lo que es seguro es que, aunque la Wii pueda ser más parecida a sus predecesoras que a la Xbox o la PS3 en cuanto a sus circuitos, en todos los otros aspectos importantes es absolutamente distinta de la GameCube, cuya mayor ambición de conectividad consiste en conectarse a una GBA para jugar a *Wind Waker*, o a un puñado de consolas de mano para echar una partidita en *Final Fantasy: Crystal Chronicles*.

La Wii es diferente de la GameCube y de cualquier otra consola que se haya creado. Pero sólo cuando tengas la oportunidad de manejarla tú mismo, de jugar con sus mandos y enredar con sus canales, descubrirás en qué consiste esa diferencia. Esa oportunidad llega ya a Europa...





El Canal Foto (arriba, izquierda) es rápido y flexible, y el Canal Internet (derecha) usa un navegador Opera (gratis al principio).





El Remote original (a la izquierda), mostrado en la feria de Japón del año pasado, carecía del altavoz integrado de la versión final (derecha), que también incluye dos botones 'A', curiosamente.

INFIERNO SOBRE RUEDAS

SONY SOSTIENE QUE LA PS3 PUEDE CON TODO, PERO ¿PODRÁ CONTROLAR EL RUGIDO DE MOTORES DE *MOTOR STORM*?



Sony suele decir a los consumidores lo que es bueno para ellos, ya se trate de películas de superalta definición, sistemas integrales de entretenimiento o simplemente qué marca tienes que comprar. Su mensaje para los clientes potenciales es algo parecido a: "acostúmbrate, al final nos lo agradecerás". Naturalmente, es una posición difícil de defender o de refutar, aunque hay muchos que piensan que pueden hacerlo. Pero esa actitud abre un vacío en el concepto de la palabra "ahora". Entre noticias de problemas de suministro, retrasos de la comercialización en Europa y otras partes del mundo, y títulos que no saldrán para el lanzamiento, hay poco que decir sobre el "ahora" de la PlayStation 3, a pesar de que el calendario se echa encima de las tan cacareadas fechas de mediados de noviembre.

Ha llegado el momento en que muchos se están cansando del bombo publicitario, y esperan algo más que cifras, promesas, prototipos o paralelismos con la PSP. A Sony le está costando bastante ofrecer ese "algo más" en su nueva confrontación con Microsoft: alguna prueba de que la nueva generación no empezará hasta que el fabricante japonés lo decida. Algo, quizás, como *Motor Storm*.

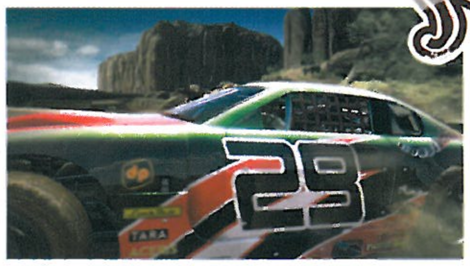
Aunque todavía se encuentra en fase prebeta, el juego es una verdadera bestia que, aparentemente, acabará con todas las dudas que queden sobre el potencial de la PS3 con una contundencia apabullante. Si Microsoft sin rival directo cuando lanzó la 360 el año pasado lo celebró con fuegos artificiales, Sony ha preparado un cañón.

Primera pregunta: ¿cómo? *Motor Storm* posee varios puntos fuertes, que combinados producen un magnífico efecto, entre los cuales destaca el realismo. Ojo, no se trata de texturas de alta resolución, efectos de profundidad de campo y desenfoque por movimiento. Todo eso está, por supuesto, y las texturas del mapeado de Monument Valley tienen la misma apariencia esmaltada a la que estás acostumbrado. Pero lo real en *Motor Storm* es, en una palabra, todo. No da la sensación de que esté hecho con trozos, y es así porque utiliza unos métodos de



TÍTULO: **MOTOR STORM**
PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUIDOR: **SCEE**
ESTUDIO: **EVOLUTION STUDIOS**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **DICIEMBRE EN EE.UU. Y JAPÓN, MARZO EN EUROPA**







Evolution menciona el equilibrio entre los distintos tipos de vehículos o, para ser más precisos, los conductores de la inteligencia artificial, como el mayor desafío. Se podrá apreciar cuando tres vehículos distintos vuelen a la vez por la pista, cada uno avanzando a su manera. Incluso se ha sugerido que se podría elegir inhabilitar la capacidad de reparación de los coches mediante inteligencia artificial, dejando a esos los vehículos desmembrados durante la carrera.

renderizado ultramodernos y bajo la batuta de un equipo cualificado. Evolution Studios, que tiene fama por su realismo visual, optimizó el software de la PS2 tras cinco años de *World Rally Championship (WRC)*, y el estudio está todavía marcado por la franquicia.

"Había un montón de cosas que queríamos introducir en *WRC* que no podíamos hacer, debido a la naturaleza del deporte – explica el productor **Simon Benson–.** Por ejemplo, siempre quisimos que un vehículo golpeara otro, pero los choques eran siempre con el escenario, y eso no le sirve para nada al jugador. A lo largo de la serie *WRC* habíamos avanzado mucho en el modelado de los coches, pero no podíamos cruzar esa línea".

El director del juego, **Matt Southern,** coincide: "Desde el principio, una de las claves es esa sensación de liberación. Y no estoy criticando la licencia, porque la licencia te da todas las ventajas. Pero ahora se trata de: '¿Dónde está la lista de deseos que habíamos escrito? Empecemos a cumplirlos. ¿Recuerdas todo lo que suprimimos de la lista de funciones, como la deformación y una auténtica sensación de estar en un sitio físico? Pues recuperémoslo'".

Sin subestimar sus perspectivas a largo plazo, hay muchísimo "ahora" en *Motor Storm.* Las tentaciones





Pulsar el botón de abuso sensible al contexto no es necesario si sólo quieres una personalidad tímida en pantalla. Incluso cuando se ven tapados por puertas y parabrisas, los conductores de IA de *Motor Storm* están siempre alerta, observando los rivales cercanos.

de etiquetarlo como un *battle racer* –un juego de carreras con batalla, denominación popularizada por el deseo reciente de *Burnout* de desmarcarse de todo lo anterior– no duraron demasiado tiempo. Ese género sugiere velocidad, explosiones y un grado nada desdeñable de fragilidad, con coches resistentes como el papel de fumar que explotan como si no existiera la gravedad. Pero todo en este juego tiene peso... un peso que convence y hasta da miedo.

Las carreras, que parecen pequeñas al compararlas con los precipicios de Monument Valley, tanto sobre la pista como debajo de ella, se viven como subidones sensoriales siempre al ataque. Cuando los vehículos –de siete clases distintas, todas compitiendo al mismo tiempo– vuelcan, puedes sentir cada abolladura del chasis y ver cada componente que queda al descubierto. Las puertas pendulan antes de soltarse de sus bisagras, y los pilotos pueden salir disparados al siguiente viraje. La gasolina se derrama y se prende, avisando al jugador de que puedes rozarte con otros coches cuantas veces quieras, pero la cosa puede terminar mal. Los cielos pueden estar un minuto blancos y despejados, y al siguiente azules y nublados. La gente se cae y una marea de ruedas

Dust Devil

Existe un buen equilibrio entre calamidad y oportunidad: el único desastre de verdad es conducir mal tu vehículo y llevarlo a un terreno que no sepa transitar, o meterse en medio de algún fregado.

LUCHA DE CLASES

¿Con qué frecuencia introduce un juego de carreras tantas novedades en el modo monojugador que hace que los modos multijugador resulten superfluos? Seguramente el juego *online* de *Motor Storm*, con hasta 12 competidores (de momento) y totalmente leal a su experiencia monojugador, resultará un éxito entre los primeros seguidores de la PS3 que comparen la funcionalidad de su red con la de Xbox Live. Una perspectiva interesante es la de que haya más competición directa entre vehículos de distintas clases. Evolution propone coches contra motos, dejando que las segundas salgan antes (lo que recuerda a *Terminator 2)*, aunque sigue siendo un misterio cómo se supone que capturarán los camiones a las motos que ganen ventaja.

Existen varios modelos dentro de cada clase de vehículos, unos nuevos, otros antiguos, pero todos ficticios. Hay más de 150 en cada clase, y habrá más disponibles cuando haya contenido descargable en el futuro.

aplasta sus cabezas; los cuerpos se parten al chocar contra unas rocas. Pero aunque se haya puesto en duda alguna vez, no es nada que no se haya visto ya.

Segunda pregunta: ¿qué es *Motor Storm,* aparte de un vídeo mostrado en el E3 del año pasado y un juego que se le parece mucho? Pues la verdad es que es que más de lo que podrías pensar, como heredero de un carisma que comparte con juegos como *Mario Kart, Twisted Metal, Rock 'n' Roll Racing* y *Nitro.* Su premisa es un festival, de la variedad Gumball, que pretende hacer pedazos Monument Valley durante el día y montar una fiesta en sus ruinas por la noche. Cada una de las ocho pistas principales se convierte en un combatiente más, y cada serie de carreras se presencia, literalmente, como un *ticket*: una oportunidad de ganar puntos que te servirán para comprar poco a poco cualquier conductor con aspiraciones y cualquier coche individualizado que veas.

La recompensa en *Motor Storm* no resulta tan elemental, sin embargo, ya que solamente existe en los extras accesibles. Como juego de secretos y oportunidades, ofrece pistas que evolucionan de manera ininterrumpida. Así que además de conducir esquivando los depósitos de barro y las mesetas, el conductor ha de adaptarse además a los constantes cambios del circuito durante la carrera. De manera


EL CONDUCTOR HA DE ADAPTARSE A LOS CONSTANTES CAMBIOS DEL CIRCUITO DURANTE LA CARRERA

parecida, un conductor de coche de rally no puede conducir simplemente procurando no estamparse contra una roca. Un choque puede dejar al descubierto un atajo nuevo –algún salto temerario o un muro al que se le abre una grieta– a través del cual sólo podrán pasar los vehículos más pequeños. Un vehículo grande puede impactar contra un cementerio de coches, cubriendo de metal retorcido toda una chicane, o, de repente, lo que resultaba un itinerario óptimo se convierte en una trampa mortal. Incluso antes de que los neumáticos comiencen a desgastarse y sumergirse en el barro, cada tipo de vehículo afronta un duro desafío de estrategia. Lo que hace tiempo parecía un subgénero dentro de las *battle racing,* ahora se convierte en algo más importante.

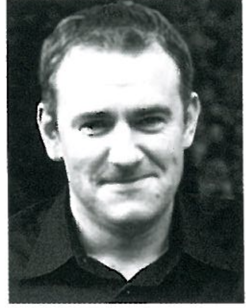


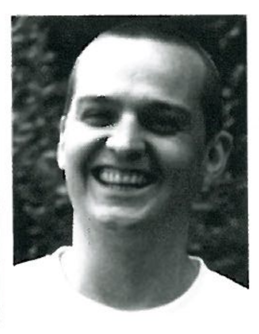
VUELVE EL NEGRO

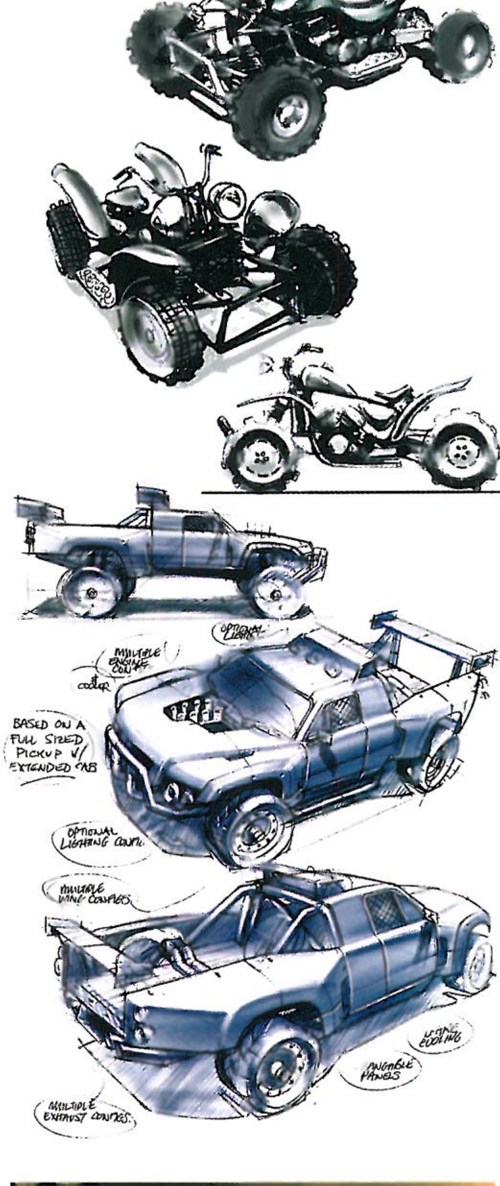
Escondido en las oficinas de Evolution, funcionando en su propia versión de *Motor Storm* en un disco Blu-ray y conectado a una pantalla 720p, una versión final de la PS3 modifica la visita prevista. Por fuera es brillante y en ocasiones un poco frágil: la tapa de los puertos frontales parece de baratillo, tanto por el aspecto como por el tacto. Esencialmente igual que en las fotografías iniciales, pero con un añadido importante: es absolutamente silenciosa. Primero pedimos que cerraran las ventanas, que apagaran la trituradora de papel y un ordenador que estaban cerca, lo cual nos dejó a solas con el ruido de la PS3. Incluso con la oreja pegada a la cálida rejilla de la consola, no se escucha nada. La razón: un sistema de aislamiento sonoro que rodea el interior del chasis (o al menos eso dijeron). Eso explicaría por qué es más pesada que la 360, con diferencia. También vale la pena considerar el volument de trabajo que afronta la unidad, que los propietarios de cualquier 360 mencionarán como factor clave para su nivel de rumorosidad. La PS3 emplea una versión básica del sistema XMB de la PSP, con poca diferencia aparte de la escala y el telón de fondo, que es negro y liso.

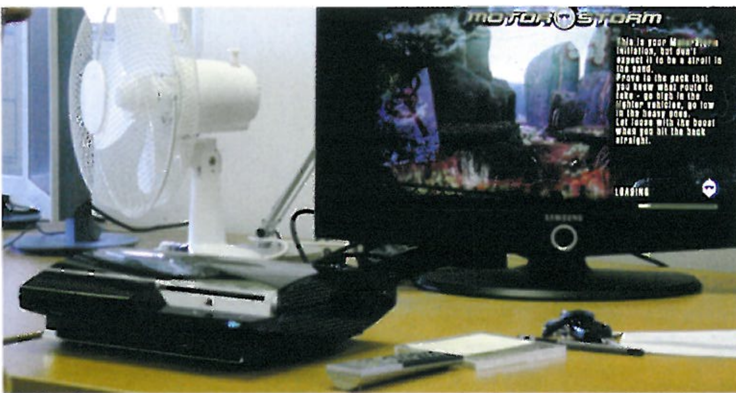
De izquierda a derecha: Simon Benson, el programador Scott Kirkland y el director del juego, Matt Southern. La facilidad con que Evolution está manejando el juego se debe a su talento interno, pero también a los cinco años que pasó persiguiendo el sueño del fotorrealismo en juegos de carreras, bajo las condiciones de la licencia de *WRC*

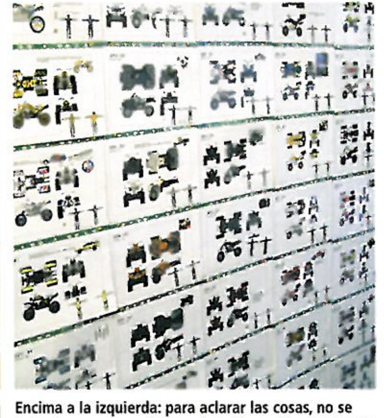












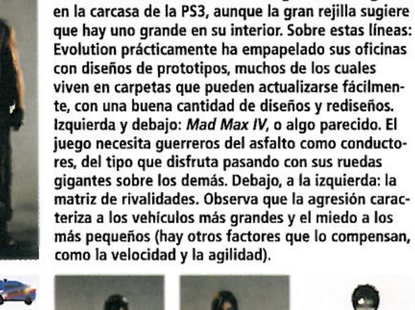
Encima a la izquierda: para aclarar las cosas, no se trata de un nuevo sistema de refrigeración integrado en la carcasa de la PS3, aunque la gran rejilla sugiere que hay uno grande en su interior. Sobre estas líneas: Evolution prácticamente ha empapelado sus oficinas con diseños de prototipos, muchos de los cuales viven en carpetas que pueden actualizarse fácilmente, con una buena cantidad de diseños y rediseños. Izquierda y debajo: *Mad Max IV*, o algo parecido. El juego necesita guerreros del asfalto como conductores, del tipo que disfruta pasando con sus ruedas gigantes sobre los demás. Debajo, a la izquierda: la matriz de rivalidades. Observa que la agresión caracteriza a los vehículos más grandes y el miedo a los más pequeños (hay otros factores que lo compensan, como la velocidad y la agilidad).

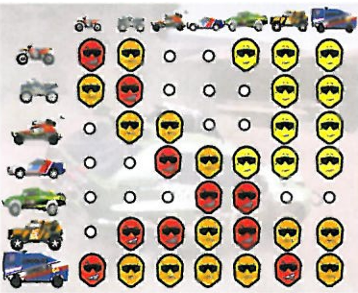


UN TURNO DESAFORTUNADO

Escondido al fondo del menú, inactivo y todavía poco conocido por el personal de Evolution, el sistema de control de la inclinación de *Motor Storm* es la ocurrencia tardía más clara de la que puedas ser testigo jamás. Los hay que confirman, con pruebas en la mano, que sí, que se vuelve más intuitivo con la práctica. Pero parece que hay un motivo para la desconfianza. Aunque puedes accionar el mando de la PS3 hacia adelante y atrás para ajustar tu peso en los vehículos más pequeños, hay un problema con la sensibilidad que podría no resolverse. ¿Se pone de manera que un jugador deba accionar el mando para girar el volante, reduciendo su nivel de precisión, o abogas por movimientos más reducidos, sacrificando la sensación de naturalidad? Por ahora, nadie parece seguro al 100 por cien.





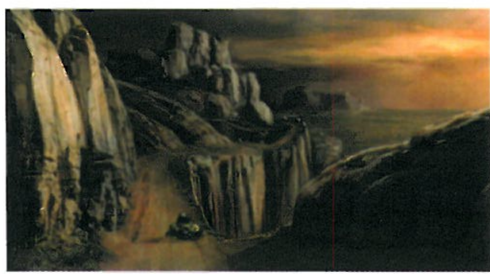














THE ROCK HOPPER

"Un subgénero tiene las connotación de dirigirse a un sector de mercado especializado –apunta Southern–. El rally era un subgénero, y no hay que avergonzarse de reconocerlo. Pero no tiene por qué ser así. Podrías jugar a *Half-Life* y considerarlo un subgénero de *FPS,* cuando ha roto barreras y se ha convertido en un nuevo referente en sí mismo. Y ese es claramente nuestro objetivo con *Motor Storm"*.

¿Se ha mantenido Evolution despierto ante sus antiguos competidores en el género, algunos de los cuales no están precisamente durmiéndose en los laureles de la tecnología? "Will Wright impartió una conferencia mítica en la GDC sobre diseño –recuerda Southern–, y yo tuve la suerte de decirle al final: 'Has hablado sobre tus motivos de inspiración, pero ninguno de ellos era otro juego'. Su respuesta fue que cuando te dejas influir por otros juegos, caes en la endogamia. Al recordar esa escena de la película *Deliverance,* decidí que no era buena. Así que uno de nuestros diseñadores tenía un título de geología, otros empleados venían de la British Aerospace; tenemos un ex campeón de rallies justo en la puerta de al lado. Conducimos por el circuito de Alton Park, y hacemos todo lo que podemos, además de juegos".

"Lo interesante de ser el primero en una consola es que no tienes referencias sobre cómo lo estás haciendo –añade Benson–. Oyes lo que otros títulos están haciendo, pero en realidad no tienes nada que respalde esas palabras. Cuando estuvimos en el E3 empezamos a oir hablar de Sega, y teníamos entendido que alguien más estaba trabajando en deformación. No nos sorprendió, porque la gente lleva pidiéndolo mucho tiempo. Pero esa es sólo una parte del paquete de tecnologías de *Motor Storm"*.

Es hora de un poco de 'pornografía tecnológica'. Cada escenario del Monument Valley de *Motor Storm* incluye un cuarto de millón de polígonos, pero sus 12 tipos de superficies, incluyendo todos los efectos de deformación y atributos, creados por la unidad de procesado gráfico RSX. Tras una simple roca de una pista hay un *shader* programable trabajando, y hasta los hoyos y las huellas dejadas por los vehículos son efectos verosímiles que se mantienen en toda la carrera. El barro se adhiere a los coches y permanece allí hasta que se produce un choque, momento en el cual el automóvil se remoza con una capa de pintura, listo para ensuciarse de barro otra vez. Mientras tanto, la acción se mueve a una tasa fija de 30 fps. Por favor, no empecemos.


Los detalles sobre posible modos replay son poco precisos, pero el equipo prioriza las escenas de video de choques eficaces respecto de las que se ven en los escaparates de las tiendas.

EL BARRO SE ADHIERE A LOS COCHES Y PERMANECE ALLÍ HASTA QUE SE PRODUCE UN CHOQUE

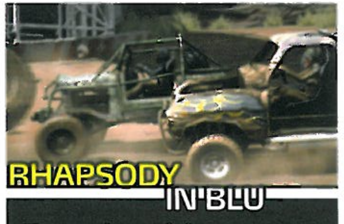


EXCESO DE RUIDO HEAVY METAL

Gracias a un paquete de efectos de sonido digitales que Evolution denomina Live-Fi, la música en *Motor Storm* no procede de los altavoces del coche (o dondequiera que salga en las motos), sino de una batería de altavoces colocados en alguna parte del valle, entreteniendo a la vez tanto a la multitud de espectadores como a los conductores con un espíritu festivo y chillón.
Al añadir unas dosis medidas de reverberación y de retardo a la banda sonora licenciada del juego, hace mucho por beneficiar la atmósfera del juego, aunque se trate de un recurso común en la mayoría de reproductores musicales modernos. Eso sí, aunque los acordes de Curve, Nirvana y Lunatic Calm son completamente apropiados, Live-Fi parece desperdiciarse sin una banda sonora hecha a medida, que nos han dicho que no habrá. Una pena.



Captura de un juego funcionando en modo a prueba de errores. Trasladar esta agresividad reactiva mediante inteligencia artificial a este terreno tan abierto es un paso sin precedentes, y dice mucho de la potencia del Cell.



RHAPSODY IN BLU

"Se trata de uno de los mayores avances, una gran oportunidad para el 1.080p. –responde Southern cuando se le pregunta por el Blu-ray–. Pero, igual que pasó con el desarrollo de la PS2, tienes que dedicar una barbaridad de energía creativa a derribar esas barreras". Con un perfecto sentido de la oportunidad, el programador Scott Kirkland entra en la habitación: "Una de las cosas que Blu-ray nos permite hacer es meter cada versión del juego en un disco –observa–. Pero nos encantaría tener una versión de *Motor Storm* para todos los territorios, así que esto no nos va a ayudar en esta ocasión. Tenemos un montón de ideas para productos futuros, en los que trabajaremos en pasar los datos de geometría y de la textura del soporte Blu-ray a la caché del disco duro, pero no creo que *Motor Storm* vaya a impulsar ese avance".

Pero lo que el equipo considera un hito sustancial dentro del procesador Cell es la inteligencia artificial, el activo más apasionante de *Motor Storm*. Los conductores no se conforman con el orden de la carrera pese a la dificultad de cualquier maniobra, ni quedan satisfechos con medir la venganza como una simple cuenta rutinaria de los codazos que se dan entre sí. Estos vehículos de verdad se odian unos a otros.

LOS CONDUCTORES NO SE CONFORMAN CON EL ORDEN DE CARRERA, SE ODIAN UNOS A OTROS

Respecto a los llamados *gags* –momentos algo extemporáneos pero memorables normalmente asociados con el cine–, Evolution quiere aprovechar al máximo esta oportunidad para reducirlos a lo esencial y asegurarse de que son agudos. Un *gag* es una decisión tomada por un vehículo guiado por inteligencia artificial cuando se encuentra con otro, en respuesta a un amplio abanico de circunstancias: ¿Qué siento hacia este rival? (los grandes vehículos, por ejemplo, detestan a las motos, que se quedan petrificadas en presencia de ellos), ¿cuál es mi posición en relación con la suya?, '¿cuál es el escenario mejor para una potencial colisión?', '¿qué itinerario le causaría más problemas?', '¿puedo cooperar con otro vehículo?'. Todas estas cuestiones desempeñan un papel, y se dice que hay más de 80 *gags* solamente para escenarios de choques.

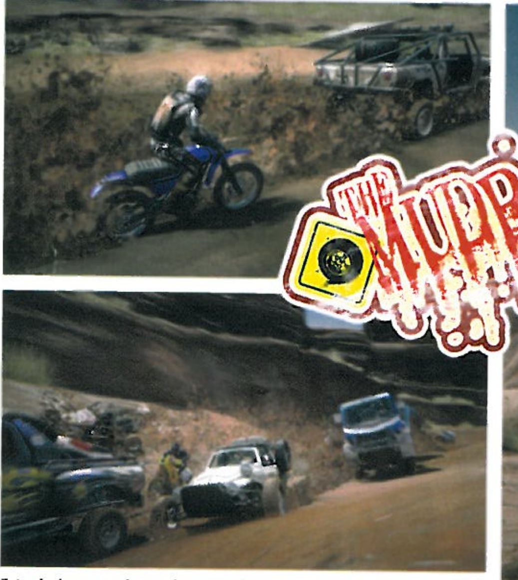
Además, hay un comando de botón Square sensible al contexto a disposición del jugador para resolver situaciones de lucha con otro. Puedes pulsarlo cuando estés tras otro coche y sonará el claxon, o al lado de otro y te inclinarás, o delante de otro y le harás el gesto de cortarle el cuello. Los motoristas, se sugiere, incluso pueden ponerse de acuerdo por parejas para derribar a otros con el método de la cuerda. Es bastante gratificante la sensación de apretar el botón a la primera oportunidad, pero lo crucial es que es la inteligencia artificial la que comete el delito. En los primeros niveles de dificultad su agresión simulada ocurrirá en gran medida en torno al jugador, pero más adelante se dirigirá contra ellos. Lo difícil, nos contaron, consiste en establecer esta conducta en pantalla de tal modo que se perciba. A falta de un análisis profundo de la inteligencia artificial de *Motor Storm*, está claro es que ni la acción ni la agresividad se quedan cortas durante las carreras, y las consecuencias parecen ser infinitamente variadas.

Queda una tercera pregunta: ¿qué no es *Motor Storm?* Como muchos ya supondrán, no va a ser un juego con 1.080p. "Creo que el formato 1.080p.





Validar la consistencia estética sin usarla como excusa para la pereza, *Motor Storm* está integrando el trabajo hecho a medida por artistas callejeros como los 123klan, Dope, Trice, Burp, Wisk y Laze con los detalles de su entorno.



Estas imágenes reducen el margen de mejora del juego, pero no llegan a ser perfectas. El barro a veces parece más bien cera fundida cuando lo baten los neumáticos, y las sombras adolecen a menudo de baja resolución. Sin embargo, no hay que olvidar que se trata de código prebeta.

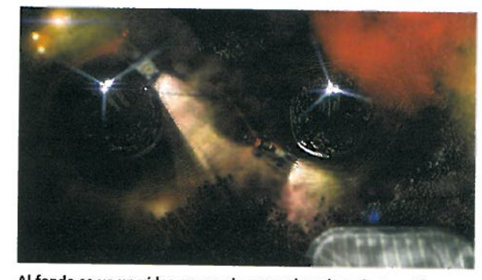
tiene un futuro bárbaro y montones de aspectos positivos –afirma Benson–. Pero nos decidimos por el formato 720p. en una fase muy temprana del proyecto. Ahora se empieza a ver teles que dicen: 'esta es la verdadera alta definición, la 1.080p. originaria'. Pero en la práctica hay muy pocas. Es una tecnología rompedora. Si produces una imagen 1.080p. necesitas una pantalla muy grande. Si tienes una pantalla más pequeña, no verás apenas diferencia. En el futuro sí podría muy bien ser el camino para nosotros".

Otra cosa que *Motor Storm* no es, naturalmente, es táctil. ¿Cómo reacciona un equipo como este cuando el efecto de vibración desaparece? Pues con filosofía, al parecer. "Tengo que decir que, en realidad, no hemos notado su ausencia –asegura Southern–. La vibración es interesante, pero no constituye el núcleo de la experiencia de juego, que gira más en torno a las interacciones gratificantes, preferiblemente con un mundo creíble, coherente e increíblemente irresistible. Como te engancha, no echas de menos ninguna de las, digamos, innovaciones 'suaves' que habías experimentando en el pasado. Pasa lo mismo que cuando ves películas: no tienes ningún tipo de sensación táctil mientras disfrutas una peli, pero aun así puedes sumergirte muy profundamente en la acción".

La gente se burlará de esta respuesta optimista y se puede decir que está forzada por el hecho de que la vibración está descartada, pero sí hay algo cierto: la inmersión no necesita que vibre el mando. Al probar el juego no lo hemos echado de menos. Pero queda por saber si puedes identificar sólo con lo que ves del escenario los distintos tipos de superficie- sobre todo teniendo en cuenta que la vista de la cabina del vídeo de 2005 ha cambiado y en su lugar hay dos puntos de vista: el del capó y el posterior. "Hay una gran variedad de puntos de vista; la que teníamos entonces era en un *buggy*, así que tenía una cabina muy abierta, espejos a los lados, y era muy fácil controlar el entorno. Si es un coche grande la cosa no funciona igual, porque ¿cómo ves una moto que está a tu lado o el borde del precipicio? Estudiamos todo este asunto, y nos dimos cuenta de que en cuanto piensas en los otros vehículos te das cuenta de que no vale la misma fórmula para todos. Todo gira alrededor de la conciencia situacional: conocer todos tus cuadrantes".

Es tranquilizador saber que *Motor Storm* tampoco es un elemento al servicio de Sony ni de la PS3. Es un juego de Evolution, para bien y para mal. No es un muestrario de ninguna función ni técnica de renderizado, ni se limita a buscar un público demasiado específico. De modo que acabamos donde empezamos, celebrando las credenciales de nueva generación del juego pero cuestionando su significado para la PS3. ¿Comenzará la nueva generación sólo cuando esta máquina lo diga? "Personalmente, no creo que sea una pregunta que debamos responder nosotros –señala Southern–. Hay que preguntárselo a los jugadores. Lo que hemos hecho nosotros es el mejor trabajo que hemos podido con el tiempo y con la gente que teníamos. Sabemos perfectamente que los títulos para PlayStation 3 de próxima generación mejorarán más y más, así que queda mucho más por ver. La clave para mí, en este momento, viendo las opiniones de los foros, es que la gente aún no se cree que nuestros pantallazos sean en tiempo real. Si lo miras así, está claro que estamos haciendo algo bien".





Al fondo se ve un vídeo generado por ordenador mientras tú recorres el primer plano del juego, una imagen vívida del festival que supone *Motor Storm* cuando brilla en la oscuridad. Eso es bueno para un título de lanzamiento (o casi). Separando con inteligencia la fantasía de la ambición, se atreve con ideas más extremas sin intentar introducirlas a la fuerza en la dinámica del juego.

Suscríbete a EDGE

y consigue GRATIS esta Cámara digital



VENTAJAS

1.-Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.

2.- Recibirás cómodamente en tu domicilio cada número de la revista.

3.- Reenvío de cualquier ejemplar extraviado.

4.- Un mes antes de vencer tu suscripción, recibirás un aviso de renovación mediante el cual podrás renovarla o cancelarla si lo deseas.

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN BONIFICADA

Sí, deseo suscribirme a EDGE, eligiendo la fórmula marcada a continuación:

☐ **Por un periodo de 12 números y regalo de la CÁMARA FOTOGRÁFICA DIGITAL por sólo 46,80€**

☐ **Por un periodo de 12 números y descuento, pagando únicamente 35,10€ en lugar de ~~46,80€~~**

Nombre:........................ Calle:........................

Nº:.......... Piso:......... Puerta:.......... Escalera:.......... Código Postal:.......... Población:..........

Provincia:.......... País:.......... Tel:.......... NIF:..........

FORMA DE PAGO ESPAÑA

☐ Talón nominativo adjunto a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A. ☐ Giro Postal Nº..........

☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐ Fecha de caducidad..........

☐ Domiciliación bancaria (Con esta modalidad, recibiré 1 número más TOTALMENTE GRATIS)

DATOS BANCARIOS (si elijo domiciliar)

Titular:.......................... Banco/Caja de Ahorros:..........

.... Domicilio oficina: .... C.P. ....

Población: .... Provincia:..........

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS QUE PERIÓDICAMENTE LES PRESENTE **GLOBUS COMUNICACIÓN,S.A.**, EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN/RENOVACIÓN A LA REVISTA **EDGE**

CUENTA/LIBRETA

Entidad ☐☐☐☐ Oficina ☐☐☐☐ DC ☐☐ Número de cuenta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

TARIFA/FORMA DE PAGO EXTRANJERO (12 NÚMEROS)

■ Europa: 85 € ■ Resto del mundo: 91 $USA

☐ Giro postal internacional o talón a nombre de: GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.

☐ Tarjeta VISA Fecha......../........../..........

FIRMA DEL TITULAR DE LA CUENTA O TARJETA

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz ☐

ED-01008

CÓMO SUSCRIBIRTE

■ **Por internet** en nuestra web www.glosbuscom.es

■ Recorta o fotocopia este boletín, rellénalo con tus datos y envíalo:
- **Por correo** a Globus Comunicación, S.A. (Dpto. de Suscripciones) C/ Covarrubias, 1. 2º Dcha. 28010 Madrid (España).
- **Por fax** 91 445 60 03

■ Servicio de ATENCIÓN AL SUSCRIPTOR: Tel. 91 446 52 54 y 91 446 52 55
E-mail: suscripciones@globuscom.es

■ Oferta de regalo válida únicamente para España y limitada a la disponibilidad de stock

■ Utiliza letra de imprenta para rellenar el boletín, eso previene errores.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Sistema de puntuación de Edge:
1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez.

Próximas jugadas

World Of WarCraft



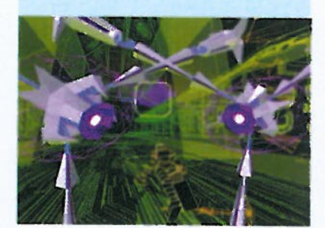
La falta de sueño y el absentismo laboral son el resultado real de la nueva adicción a *WOW*. Aunque merece la pena si consigues ganar los duelos y subir de nivel, ¿no?
MAC, BLIZZARD

Yakuza



Concluída la historia de Kazuma (al menos por ahora), es hora de regresar a la amplia relación de bonus del juego y absorber la esencia de las peleas.
PS2, SEGA

Rez



Un viaje de tren con *Lumines* nos lleva a desvirgar una virgen *Rez*. Tan sólo una tarde después, la obsesión se hace patente, se siente, se ve, se oye.
PS2, SEGA

Ponle las pilas a Santa

Si sólo compras una consola esta Navidad...



¿Quién sabe los que los moogles, especialmente los de *Final Fantasy XII*, piden por Navidades?, ¿tienen siquiera calcetines para poner en la chimenea?

Habrá suficientes Wiis?, ¿te arrepentirás de haber comprado una PS3 de importación? ¿Significa el lanzamiento del HD-DVD que finalmente tendrás que hacerle caso a Microsoft y ponerte al dia tecnológicamente? Uno de los horrores de la Navidad es que cada año empieza antes, pero para un jugador uno de los mayores placeres es pensar en la posibilidad de encontrar una caja rectangular bajo el árbol. Puede que cambie la forma, y que pese más, pero no hay papel de regalo tan grueso que pueda ocultar el brillo del nuevo hardware (un brillo que sólo tienen las consolas nuevas). Aunque este año la elección es todavía más complicada de lo habitual.

Así que, ¿qué tal si, en lugar de morirte de ganas por lo dicho arriba, este año haces algo distinto? ¿Qué pasaría si encontraras, escondida en el almacén de la tienda, una consola fina y silenciosa, además de tener un precio razonable, y que sea también bonita? ¿Y si ofreciera juegos que nadie más tuviera, por no hablar de recursos de sonido y multimedia, periféricos sensibles al movimiento, y un software para manejarla que hiciera que la Touch Generations de Nintendo pareciera incluso desfasada?

En otras palabras, ¿por qué vas a pedirle a Papá Noel algo que ya tienes en tu casa? Porque seguro que ya tienes una PS2. Decir que la etapa final de una consola es su época más gloriosa suena a tópico, pero en el caso de la PS2 es un dogma de fe. Este mes, el extraordinario *Okami* y el anárquico *Canis Canem Edit* llegan para mostrarnos que la máquina puede hacer más de lo que creías posible, y aún quedan títulos por salir que mostrarán lo que ocurre cuando a un amigo se le dan alas. Puede que *Yakuza* se haya ganado un lugar de permanencia en tu colección, y en los próximos meses *Final Fantasy XII, Rogue Galaxy* y *God Of War II* vendrán a reclamar su lugar. Puede que las nuevas máquinas sean capaces de proporcionar nuevas experiencias, pero jamás antes las ya viejas tecnologías han sido capaces de reivindicarse a sí mismas.

Como ves, la lista navideña tiene un poco de todo, pero algo se ha quedado fuera: un problema de última hora con el código de *Dark Messiah* supondrá que este análisis aparezca en el próximo número. Te pedimos disculpas.





OKAMI

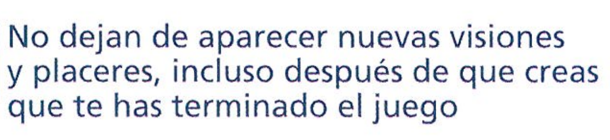
PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 50 $ (39,3 €)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EE.UU.) 19 DE FEBRERO (EUROPA)
PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: CLOVER STUDIO

Amaterasu es un personaje atractivo y potente, a pesar de que siempre aparece como loba. Sus animaciones son un estudio del comportamiento canino, y la divinidad que destila –con flores siguiendo sus movimientos– es palpable.

La palabra épico se suele aplicar a los videojuegos para ensalzar su tamaño, duración y carga narrativa. En ese sentido, *Okami* es ciertamente épico; una aventura lujosamente extensa, físicamente amplia y repleta de misiones secundarias, minijuegos y cientos de personajes.

Pero *Okami* es también épico en otro sentido, en el más preciso y literario significado de la palabra. Y es que no sigue el formato lógico narrativo de un videojuego; es un relato por episodios, laberíntico, a veces grande, a veces sin sentido, crudo y bonito:

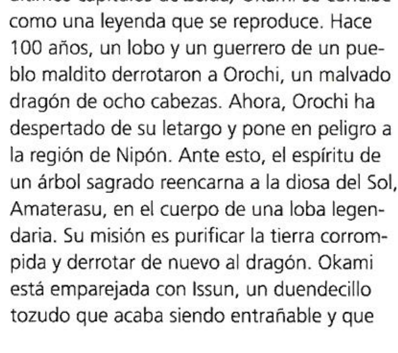
El combate se inicia al tocar unos demoníacos rollos de pergamino. El jugador tendrá que combinar los ataques con las dos armas junto a técnicas dibujadas con el pincel celestial. No está claro si este planteamiento se debe a restricciones técnicas o de diseño, pero está claro que, sea como sea, funciona.



No dejan de aparecer nuevas visiones y placeres, incluso después de que creas que te has terminado el juego

el viaje de un héroe que continúa después de que sus tres actos parezcan haber terminado.

Okami se reivindica como una de los grandes nombres del videojuego, pero debe mucho –aunque no todo– a otro título legendario: *The Legend of Zelda*. Considerando su reputación y popularidad, es un misterio que tan pocos juegos a lo largo de la historia hayan intentado reutilizar su formula mágica, aunque la mayoría sería incapaz de alcanzar su delicado equilibrio entre acción y RPG.



Okami no sólo sigue la estructura *Zelda* con éxito, sino que la hace suya, añadiéndole gracia y un estilo personal. Al igual que los últimos capítulos de *Zelda, Okami* se concibe como una leyenda que se reproduce. Hace 100 años, un lobo y un guerrero de un pueblo maldito derrotaron a Orochi, un malvado dragón de ocho cabezas. Ahora, Orochi ha despertado de su letargo y pone en peligro a la región de Nipón. Ante esto, el espíritu de un árbol sagrado reencarna a la diosa del Sol, Amaterasu, en el cuerpo de una loba legendaria. Su misión es purificar la tierra corrompida y derrotar de nuevo al dragón. Okami está emparejada con Issun, un duendecillo tozudo que acaba siendo entrañable y que guarda mucho parecido a la Navi de *Zelda*. Acabará siendo guía, intérprete y cómico para la callada diosa.

Después de una larga presentación y el tutorial de rigor, la aventura empieza con un planteamiento conocido que incluye exploración, combate, ciudades, mazmorras, interacciones con personajes no jugables y, cómo no, nuevas habilidades que van apareciendo con un ritmo exquisitamente equilibrado que desbloquean y revelan secretos del universo de *Okami*. Pero será mejor hablar de lo que tiene *Okami* diferente a *Zelda* que de las semejanzas con una estructura que la mayoría de jugadores conocen de memoria.

A pesar de su planteamiento similar y de sus propios estímulos y diversiones, *Okami* es un juego mucho más lineal. Donde *Zelda* muestra amplitud, *Okami* está ligado a una secuencia de eventos. El jugador es siempre libre de explorar, pero una encauzada e irresistible historia te mantiene pegado al camino fijado, siguiendo los acontecimientos sin alejarte de él. Este diseño cerrado está innecesariamente reforzado con algunas pistas que van apareciendo en pantalla.

Esto es también evidente en las mazmorras, con una atmósfera muy atractiva, pero poco desafío. Es restrictivo, más aún si sabes que si el misterio que alberga es lo suficientemente importante, tendrás que volver a la zona. Pero también es estimulante, aumentando la velocidad del ritmo de la aventura hasta dejarte sin aliento; no deja de aparecer una gran cantidad de nuevas visiones y placeres, incluso después de que creas que te has terminado el juego.





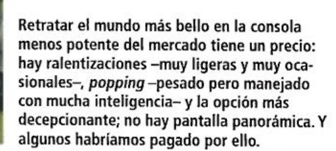


Hay tres niveles para los tres estilos de armas –espada, reflector y un rosario que se usa como un látigo–, todas con propiedades especiales si se equipan como arma secundaria –balas de tinta, ataques de largo alcance, movimientos defensivos, etc–. Es importante terminar los movimientos finales con un buen trabajo de pincel.









Retratar el mundo más bello en la consola menos potente del mercado tiene un precio: hay ralentizaciones –muy ligeras y muy ocasionales–, *popping* –pesado pero manejado con mucha inteligencia– y la opción más decepcionante; no hay pantalla panorámica. Y algunos habríamos pagado por ello.







Hay una cantidad inmensa de detalles en el mundo de *Okami* y esto te permitirá estar muy agradecido al libro de registro, que almacena tus misiones, tus tesoros y las técnicas que has aprendido luchando contra los enemigos. Los pergaminos de viaje que recoges son una fuente real de consejos útiles.

El impresionante estilo visual de *Okami*, capaz de dejarte atónito, ha sido discutido y admirado desde la primera vez que se vio el juego en movimiento, pero nada puede prepararte para el nivel de colorido que irradia cada uno de sus delicados tonos pastel que salpican la pantalla como si fueran un lienzo. Este estilo ha inspirado en el diseño de personajes y animaciones una calidad poco común, centrándose en los mitos de la cultura japonesa más tradicional, a diferencia de muchos de los Action RPG actuales, que deciden decantarse por unos paisajes mezcla de influencias occidentales y orientales.

Esto hace que el juego parezca de verdad ancestral y mágico, cuando en los videojuegos la magia es un tópico demasiado frecuente amenazado por la rutina. Todo esto encaja perfectamente con la mecánica de *Okami* y su pincel celestial. Y ésta es la apuesta más audaz de su diseño y también la más brillante, sobrepasando hasta a la ocarina de *Link* en sofistificación y placer creativo, si no en imaginación.

Amaterasu puede conjurar o trasponer elementos, cambiar de la noche al día, golpear enemigos, colocar bombas y sanar a la naturaleza parando el tiempo y dibujando en la pantalla con firmes y fluidos toques de pincel. En lugar de apartarte del mundo, como hacen otros títulos, te ofrece una fuerte conexión con él, mientras cortas un demonio por la mitad, pintando alrededor árboles y curando el suelo de la intoxicación de colores provocada por el caos.

Estos y otros actos –alimentar animales, solucionar problemas– te hacen ganar dinero y una adoración que sirve para mejorar los atributos de Amaterasu. Y éste es un toque de RPG que está perfectamente equilibrado en el combate, con mucha acción típica de Capcom, a base de combos. Semitáctico, con elección de armas en dos huecos, como para el pincel celestial, es muy fácil sobrevivir a sus retos; el verdadero desafío viene de ejecutar a los enemigos de la manera más eficiente y artística posible.

Aunque es bastante lineal, aparece un miedo a medida que juegas; que *Okami* nunca se solidifica en la monumental aventura que buscas; es tan fluido como efímeras son sus recompensas sensoriales; tanto, que se acaba disolviendo en tus manos. Ese miedo se agudiza cuando derrotas al feroz Orochi, pero entonces, sorprendentemente, es cuando el juego, después de unas 15 horas, vuelve a empezar y se asienta bajo su verdadera forma: una serie surrealista, con episodios desconectados, personajes llenos de color y misiones imposibles.

En ese momento es cuando te olvidas de haber querido que *Okami* fuera más difícil y te concentras sólo en desear que nunca termine. Y nunca parece hacerlo. Es un juego generoso, que no para de ofrecer algo nuevo: habilidades, lugares, gente, espectáculo... siempre con una interminable cortina de color y felicidad que limpia toda la pantalla, vayas donde vayas y hagas lo que hagas, durante docenas y docenas de horas. El reciente e injustamente desaparecido Clover Studio, su concepción artística y la generosidad de su director, Hideki Kamiya, han creado un cuento épico que va más allá de su propia inspiración. **[9]**



Pocas misiones en los videojuegos son tan correctas y reconfortantes. Alimentar animales para ganarte su amor es, casi seguro, el toque más dulce del juego.

Excavación divina



El primer minijuego de *Okami* es toda una sorpresa: un ejercicio de excavar en 2D que rememora el clásico *dig-dug* y en el que Amaterasu debe acompañar a un humano a lo más profundo del foso, guiándolo a través de los peligros que encontrará con pinceladas y excavando a través de él, rompiendo o haciendo explotar diversos tipos de bloques que aparecen. El límite de tiempo es bastante estricto y la tinta irá escasa en los niveles superiores. El juego es opcional muchas veces, pero otras está requerido por la misión principal, obligándote a ello, aunque es un pequeño juego muy reconfortante y bien conducido.



PRO EVOLUTION SOCCER 6

PLATAFORMA: PC, PS2, 360 (VERSIÓN ANALIZADA), DS, PSP
PRECIO: 34,90 € (PC), 62,90 € (PS2), 69,90 € (360), 39,90 € (DS), 49,90 € (PSP) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: KONAMI ESPAÑA PRODUCCIÓN: KONAMI ESTUDIO: KCET



Recortes inexplicables



En el año del fútbol next-gen exclusivo para 360, Konami ha "traicionado" a Microsoft con un *Pro Evolution* que ha sufrido ausencias incomprensibles en modos de juego, especialmente por Xbox Live. Mientras que en la PS2 es posible jugar partidos de hasta cuatro jugadores y una Master League por Internet, la plataforma de juego *online* más potente del mercado sólo ofrece encuentros uno contra uno. Otros detalles decepcionantes son el editor, que, a diferencia de en PS2, no permite modificar equipaciones, clubes o crear y modificar la apariencia de los futbolistas –sí sus atributos–; el modo entrenamiento, que elimina todos los retos y la incapacidad para guardar la repetición de los goles a pesar de que la consola tiene disco duro. Un trago amargo para todos los usuarios de 360 que puede pasar factura a Konami.

Ya han pasado varios años desde que Konami se erigiese en abanderada de la simulación en videojuegos de fútbol. Compensando sus carencias de licencias con jugabilidad pura y dura, *Pro Evolution Soccer* ha hecho entender a los usuarios uno de los grandes tópicos del fútbol; cuando el árbitro hace sonar su silbato, lo importante es lo que sucede en el campo.

Su mejor baza vuelve a ser el rasgo de identidad de la serie: la sensación de libertad, de que puedes realizar cualquier acción que quieras con el balón en los pies. En esta edición, el equipo de KCET –capitaneado por Shingo Seabass– ha dotado de un mayor ritmo a los encuentros: piensas, reaccionas y el juego responde. Pero las mayores novedades se encuentran en la IA de los defensas y los porteros. Los jugadores de la CPU acaban siendo más realistas; pueden predecir tus movimientos y cerrar espacios apoyándose en ayudas y relevos de otros jugadores. Los porteros, mejorados desde lo que se pudo ver en *Winning Eleven 10,* contemplan en su repertorio de paradas nuevas situaciones como tiros a bocajarro, además de aplicar también la predicción en situaciones como el uno contra uno o en disparos lejanos, aunque no están exentos de comportarse de forma bipolar; pueden ser cancerberos imbatibles durante 80 minutos y acabar encajando goles de patio de colegio en los otros 10.



El Santiago Bernabeu y Riazor son los dos estadios que aparecen totalmente licenciados. El Catalonia Stadium deberá seguir esperando, aunque es idéntico al Camp Nou que lo inspira. La versión para 360 es la única capaz –junto a la de PC– de transmitir una atmósfera genuinamente futbolera en las gradas.

El apartado visual transmite una continuidad casi sin progresos en PS2, que se rompe en la 360 con una mayor suavidad en la transición de animaciones, texturas en alta definición –como el sorprendente césped–, iluminación mejorada, unos estadios más poblados con un público convincente y un *frame rate* de 60 cuadros por segundo constantes. Pero la consola de Microsoft no consigue eliminar la sensación de estar delante de un *port* de la PS2 potenciado por la nueva generación; no es un PES programado desde cero para 360. Una sensación agridulce que también se produce en los primeros planos de los futbolistas, con unos modelados inconsistentes y unas texturas faciales muy mejorables.

El Desafío Internacional –no disponible en 360–, que consiste en escoger una selección y clasificarla para el asalto al Mundial, es el único modo de juego nuevo. Se mantiene el elenco habitual de Copas –algunas patrocinadas por empresas como Reebok y la propia Konami– y Ligas. La fusión entre simulador y *manager* ofrece una experiencia muy equilibrada y adictiva; mientras que domingo a domingo el jugador es entrenador y futbolista, el resto de la semana tendrá que pelear en los despachos para incorporar nuevos fichajes o descubrir nuevos talentos. Es un acierto su nueva compatibilidad mediante Internet.

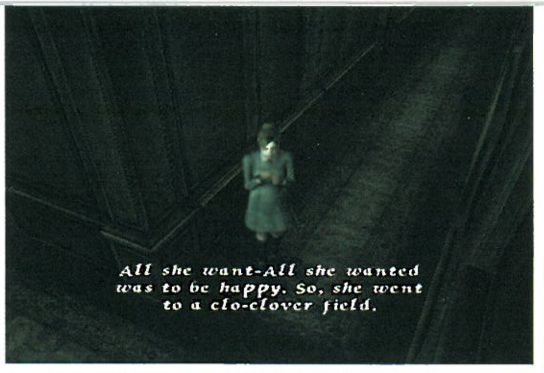
PES 6 supone mejoras puntuales, y aunque queda por detrás del excelente *PES 3,* su velocidad de ritmo, rapidez de respuesta y mejoras en la IA hacen que, sobre el césped, se perciba como fresco. Como los grandes futbolistas que asumen el peso del equipo o lanzan un penalti en el minuto 94, *PES* es el auténtico *crack* de esta temporada. **[8]**

Los logros de la versión para la 360 no se han trabajado todo lo que deberían; se recompensa igualmente conseguir una Copa de un solo partido, que finalizar una larga Liga en la que participan 20 equipos.





Iñaki Cano y Juan Carlos Rivero vuelven a narrar los encuentros. El resultado es el desastre habitual: comentarios que entran tarde, una mejorable detección de las situaciones y una rigidez en la retransmisión que sus competidores de la Ser eliminaron hace temporadas.

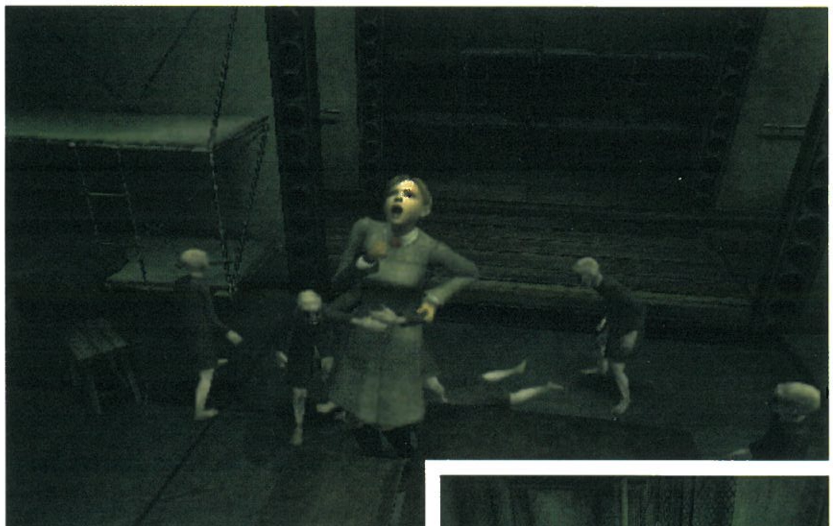


El empleo parcial que se ha hecho de las voces es perdonable; de hecho, considerando la mala interpretación y la pobre sincronización, es un alivio. Los subtítulos de la versión que ha llegado a nuestro país están en español.



RULE OF ROSE

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 44,90 € LANZAMIENTO: 1 DE DICIEMBRE
DISTRIBUCIÓN: 505 GAME STREET, PROEIN
PRODUCCIÓN: SCEI ESTUDIO: PUNCHLINE



Olfateando objetos



En un intento por añadir algo de sustancia, el juego está plagado de objetos que pueden recogerse gracias a la nariz de Brown, aunque su función no es determinante. Algunos, como la comida, sanan; otros conducen a otros objetos, y unos pocos pueden cambiarse a los Aristócratas por comida o nuevas armas. Los coleccionistas –y también los fetichistas– tienen la opción de encontrar nuevos trajes para Jennifer, aunque para el resto los carretes de película y los discos del gramófono serán más interesantes (dan acceso a las impactantes secuencias creadas por Shirogumi y a una banda sonora elegante).

Vendiéndose a sí mismo como un relato misterioso, inimaginable y hasta sucio, *Rule of Rose* dibuja su propia interpretación de la película *El Señor de las Moscas,* siniestras canciones de cuna y una incómoda carga sexual junto a la pasión por volar en zepelín, fantasía y un escenario bien documentado situado en la Inglaterra de los años 30. Aunque lo de una frágil y tímida chica a merced de las fuerzas del mal es la quintaesencia de los *survival horror* japoneses, nunca antes habrás visto cosas como estas en un videojuego de ese género. Durante los aterradores minutos iniciales de vídeo no puedes despegar los ojos de la pantalla. Pero el embrujo se desvanece cuando *Rule of Rose* se revela como poco más que un torpe juego de escondite disfrazado de una estética inconexa y hasta metafórica.

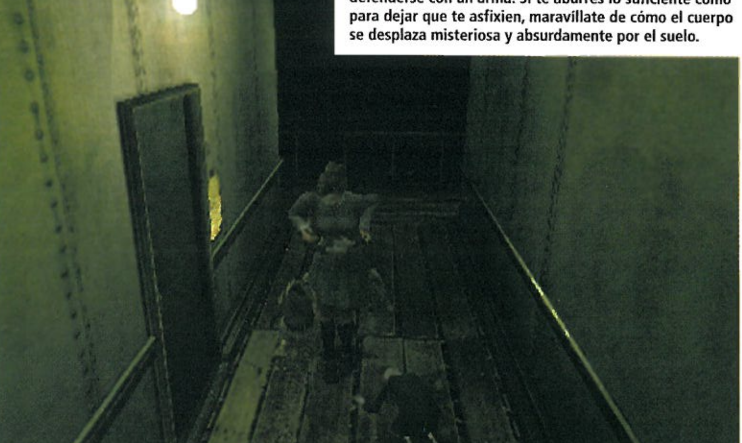
La historia se centra en Jennifer, una desvalida y joven niña –aunque su imagen de una adolescente casi adulta hace que la mires lascivamente mientras sufre– que es enviada a un orfanato después de una tragedia familiar desconocida. Allí descubre un edificio desolado y casi abandonado donde casi no hay adultos y que está regido por una jerarquía infantil que se denomina 'El Club de los Aristócratas del Lápiz Rojo". Ellos la atormentan y la transportan, inexplicablemente, a bordo de una aeronave donde debe cumplir sus órdenes. Esto incluye ofrecerles un tributo cada mes, o cada capítulo. Pasarás la mayor parte del juego en esta tarea con la ayuda de *Brown,* tu perro, que puede guiarte hasta los objetos olfateando elementos de tu inventario con los que éste haya estado en contacto (o no). *Brown* es un toque original y encantador que acaba mitigando la pesadez de estas tareas, pero sólo de algunas. Parece que se limitan a seguir un rastro de miguitas de pan interrumpido por una lucha o por el tradicional y simple puzzle.

Es el combate donde se resquebraja la astuta máscara de *Rule of Rose,* descubriendo la ineficacia de la mecánica del juego. Sus interacciones son torpes casi todo el tiempo, pero son increíblemente malas las peleas a puñal de Jennifer con espectrales niños de ojos vacíos que se deslizan. Las animaciones y la detección de colisiones desafían toda lógica y la inexplicada aparición de estos monstruos asusta poco, sepultando el fino toque de psicología infantil que Punchline había aplicado con coherencia hasta ese momento. Puedes ignorar muchos enemigos y huir, pero al incluir jefes finales el jugador debe medirse con ellos a la fuerza.

Mucho de esto podría pasarse por alto si el juego cumpliese con la promesa que realiza en su presentación. Pese a todos los tiempos de carga y a algunas áreas vacías, resulta extremadamente bello y en ocasiones inquietante de verdad; una sensación muy cercana a tener delante un *survival horror* adulto como ningún otro. Pero no hay historia, no hay personajes, el doblaje está sobreinterpretado y el oscuro pasado de Jennifer se revela a un ritmo muy tedioso. Es un juego vacío relleno de disfunciones que, a pesar de su presentación, acaban dejando un regusto muy amargo. **[3]**



Punchline ha trabajado en su extraño y pequeño mundo con minuciosidad artesanal: la iluminación, las texturas y la atención al detalle son sorprendentes. El juego tiene una apariencia extraña y desconcertante; además, un filtro granulado añade un toque antiguo a la imagen.



Estos enanos que muerden los tobillos intentarán ahogar a Jennifer. Todo lo que ella puede hacer es sacudirse o defenderse con un arma. Si te aburres lo suficiente como para dejar que te asfixien, maravíllate de cómo el cuerpo se desplaza misteriosa y absurdamente por el suelo.





FIFA 07

PLATAFOMA: PC, PS2, 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PSP, DS, GBA
PRECIO: 39,90 € (PC), 44,95 € (PS2), 69,90 € (360), 44,95 € (DS, GBA, PSP)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: EA
PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA SPORTS

Los retos de FIFA transportan al jugador a situacio en las que, en un determinado partido, tendrá que conseguir un resultado concreto y, además, cumpli serie de requisitos.

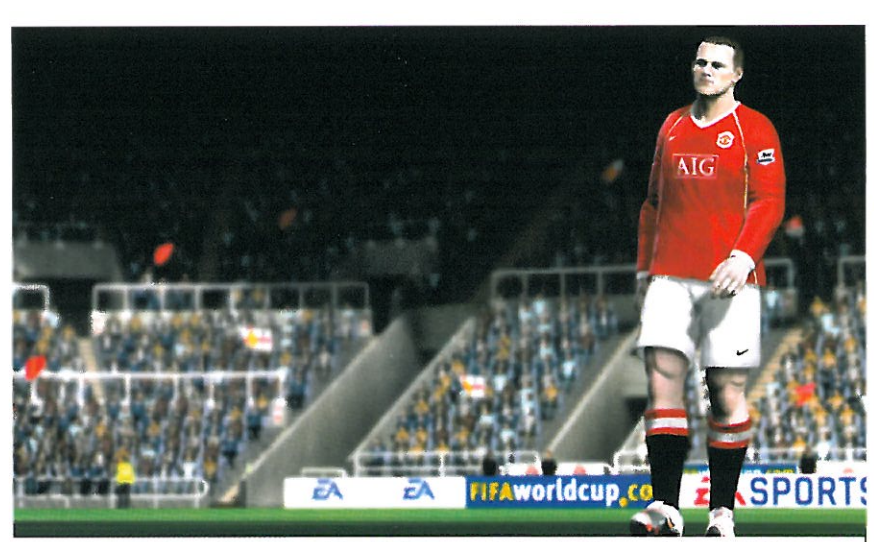
Un Ronaldinho serio, concentrado, y un David Villa eufórico tras haber marcado un gol transmiten desde la carátula de este último *FIFA* una sensación de fútbol espectáculo de la que Electronic Arts ha sabido impregnar a su título. Apoyándose en una base de datos que envidiaría cualquier desarrollador y que se amplia año tras año con jugadores, clubes, equipaciones, estadios y competiciones oficiales, *FIFA* consigue captar la atención de todo aficionado al fútbol y los videojuegos.

Audiovisualmente continúa la misma sensación: las gradas son una fiesta que parece alentar a los jugadores e incluso a los comentaristas. Los dos motores gráficos –se programó un motor exclusivo para aprovechar las posibilidades de la nueva generación de consolas– contribuyen a ello, aunque la carga de trabajo les haga fallar y ralentizarse en el curso del partido. Tampoco se consiguen en esta entrega unas texturas faciales que hagan honor a los futbolistas; parecidos razonables, pero la tónica general es que no les hacen demasiada justicia. La física del balón se ha mejorado de forma apreciable, eliminando las reacciones extrañas, especialmente en centros y disparos a puerta. Igualmente la sensación de libertad en la circulación de la pelota, aunque no es total, también ha progresado.

La experiencia en los Total Club Manager ha servido para que EA Sports incluya detalles interesantes en el juego principal: diriges un equipo, tienes patrocinadores como fuente de ingresos y tus declaraciones repercuten en la moral de los futbolistas.

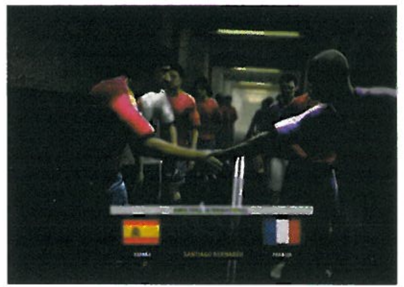
Pero el fallo endémico de la serie vuelve a ser el control. A pesar de los intentos en los últimos años de buscar el equilibrio, esta temporada peca de lento y pesado, y necesita mucho tiempo para reaccionar a los movimientos transmitidos, lastrando la jugabilidad. Aun así, su accesibilidad típica y carácter *arcade* se mantenienen. No deja de ser fácil, sencillo y rápidamente reconfortante. Con apenas una pequeña inversión de tiempo cualquier jugador podrá manejar pases en profundidad, efectos, lanzamientos de falta y regates, de nuevo mapeados al *stick* derecho. En lo táctico, a pesar de los ajustes, el resultado no satisface al estratega.

Electronic Arts conoce bien a su público y este año con *FIFA 07* sigue ofreciéndole un título futbolístico que se viste de espectáculo, duradero, con innegable estilo *arcade*, lleno de detalles adicionales y con sus potentes licencias como puntilla. A pesar de todo ello, sobre el césped no deja de sentirse como una experiencia liviana, insípida a veces, con pocas posibilidades de profundizar y que sigue buscando unas respuestas que otros parecen haber encontrado hace años. **[6]**



Paco González y Manolo Lama demuestran profesionalidad y espontaneidad con la mejor narración de un título deportivo en castellano. Las rutinas identifican perfectamente lo que ocurre en el campo y actúan en consecuencia; incluso si el partido transcurre en el mediocampo, los comentarios versarán sobre trivialidades.





Liga *online*



Las Ligas Interactivas ofrecen a los jugadores *online* la posibilidad de jugar en las mismas condiciones climáticas y con los mismos jugadores que los equipos reales. Para ello, el juego emplea la información de la base de datos *online* de EA Sports, con lo que puede simular todas las condiciones atmosféricas reales de la competición. Otros contenidos *online* con los que viene cargado este *FIFA 07* son los partidos por Internet para hasta cuatro jugadores, las últimas noticias de los equipos transmitidas por la red, actualización de plantillas con los datos del mercado de invierno en enero, así como foros con comentarios de los usuarios. Desde luego, aprovecha XBox Live mejor que el austero *FIFA Rumbo al Mundial*.

En el noroeste americano las ciudades empiezan casi como poblachos (debajo), pero, al amor de tus cuidados llevándoles lo que necesitan y mejorando sus comunicaciones, van creciendo (derecha) y pueden llegar a convertirse en grandes metrópolis.

La misma pantalla de elección de escenario revela que la idea es que el jugador se centre en jugar sin tener que empollar la situación de cada menú.









SID MEIER'S RAILROADS!

PLATAFORMA: PC PRECIO: 29,99 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: 2K
DISTRIBUCIÓN: TAKE2 ESPAÑA ESTUDIO: FIRAXIS GAMES

PARA PARAR UN TREN



Cada cierto tiempo aparecen locomotoras nuevas; son modelos reales, aunque en algunos casos se ha cambiado la fecha verdadera de aparición en pro de la jugabilidad, para evitar que transcurrieran muchos años sin máquinas nuevas. Cada escenario tiene unos modelos diferentes. Mientras la Grasshopper resbalará intentando subir la mínima cuesta de las llanuras americanas al principio de la partida, la Crocodile transportará los coches alemanes con su fuerte traqueteo eléctrico y el TGV embarcará europeos con eficacia silenciosa.

Hace 16 años, Sid Meier consiguió en 5 1/4" que un juego con una idea tan simplona como *Railroad Tycoon* (construir una red de ferrocarril y gestionarla) fuera terriblemente adictivo y con un alto poder de inmersión. Ahora, ha vuelto a lograrlo. En apenas unos minutos de juego comprendes dos cosas: que algo tiene *Sid Meier's Railroad!* que hace que las horas parezcan minutos, y que se han incluido las suficientes modificaciones como para adaptarlo al modo actual de jugar: es mucho más rápido (perdiendo parte de aquella antigua estrategia meditada), intuitivo y jugable.

El jugador se implica en la gestión económica hasta donde desee: puede limitarse a vigilar cómo va la compra de acciones de cada jugador o comprobar las ganancias de cada mercancía transportada. Dentro de esa misma adaptación a las necesidades del jugador se engloba el modo "tabla de trenes", para principiantes o amantes del ferrocarril, en el que no hay competencia, limitación de dinero o condiciones de victoria. Es curiosa esa opción de construirse la mayor maqueta virtual de la historia, pero donde *Railroad!* tiene un toque único es en las partidas, ya sea compitiendo contra una IA que se comporta la mayoría de las veces como un tiburón o en partidas multijugador de Internet. La construcción de la red ferroviaria se convierte entonces en frenética. ¿Se puede decir que una lucha en un juego de trenecitos es despiadada? Sí en este caso. Tus tropas son los trenes que envías a las ciudades, intentando arrebatar a la competencia ganancias, industrias y pasajeros. Cuando tus "tropas" empiezan a producir dinero en serio, compras las acciones de los "enemigos" hasta que te quedas con un monopolio, solo y millonario en la cumbre de tu imperio.

Pero la fama cuesta, y el juego tiene que pagar. Los requisitos mínimos indicados en la caja son muy optimistas, y si tu ordenador no va muy sobrado, hay ralentización cuando la partida está bastante avanzada. Aunque gráficamente el juego es excelente, puedes encontrarte con que, de pronto, las vías desaparecen de los verdes prados. Los *bugs* llegan a provocar, con irritante frecuencia, que el programa se cierre. También se echa en falta la posibilidad de ver el mapa más lejos cuando dos ciudades están muy separadas. Y no hay que olvidar el editor de escenarios, importante teniendo en cuenta que sólo hay 10. La distribuidora alega que lo ofrecerá como parche descargable en breve. Sid Meier ha retomado una idea espléndida y la ha actualizado de manera excelente, pero demasiado agresiva, con lo que existe el peligro de que ese afán de eliminar al adversario y tener que montar la línea sólo para ganar dinero impida disfrutar del concepto de juego. Eso sí, permite cumplir un deseo: unir París con Madrid, Barcelona y Zaragoza a través de la alta velocidad. **[6]**



En el modo millonario lo más normal es que tengas que vender acciones para empezar a construir. La lucha será feroz desde casi los primeros momentos de juego.



Inserte su iPod y Disfrute de un Sonido de máxima calidad

Sistema de audio SoundDock™ de Bose®.



Sistema de audio SoundDock

Una nueva manera de disfrutar de su iPod con Bose.
Presentamos el nuevo sistema de audio SoundDock de Bose.
El dispositivo iPod entra en acción. La música comienza y el excelente sonido del sistema SoundDock da vida a sus canciones favoritas. El sistema SoundDock es elegante, distinguido y está especialmente diseñado para utilizarlo con el dispositivo iPod. Además, carga el dispositivo iPod durante la reproducción o mientras está acoplado. Dispone de un mando a distancia que controla el sistema y las funciones basicas del dispositivo iPod.
Pruebe el nuevo sistema SoundDock de Bose y escuche lo que ocurre cuando se encuentran su dispositivo iPod y una de las compañias mas importantes del mundo del audio.

El sistema SoundDock necesita el dispositivo iPod con conector de acoplamiento.
El dispositivo iPod no está incluido. SoundDock es una marca comercial de Bose Corporation.
iPod es una marca comercial registrada e iPod mini es una marca comercial de Apple Computer, inc.

Distribuidor Bose Autorizado

- *Productos preparados para su demostración*
- *Producto disponible en existencias*
- *Servicio de asesoramiento*
- *Servicio de instalación*
- *Servicio Postventa*



¡Escúchelo! ¡Créalo!
Solicite una demostración

www.bose.maygap.com
Tef.91-748 29 60
e-mail: bose@maygap.com



COMPANY OF HEROES

PLATAFORMA: PC PRECIO: 49,90 €
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: THQ ESPAÑA
PRODUCCIÓN: THQ ESTUDIO: RELIC

Sumistros de guerra



En *Company of Heroes* los recursos son territoriales. Coge un regimiento de infantería –incluso puedes elegir un vehículo–, ponle las mejoras adecuadas y podrá capturar sectores del mapa con combustible, munición o más hombres. Estos suministros sólo irán a tu almacén si están conectados al resto de tu territorio; si eres listo, usarás esto para cortar las rutas de aprovisionamiento del enemigo en los momentos clave.

Company of Heroes está rodeado de ciertos prejuicios. Primero; es un RTS, el más serio de todos los géneros. Segundo; está ambientado en la II Guerra Mundial, lo cual ya supone de por sí un género independiente. Y se trata de un género del que todos estamos ya cansados. No sólo están saturados de guerras los que suelen ver los informativos de la tele.

Si se le quita ese pesado lastre, *Company of Heroes* resulta un título de verdad excelente. Equilibrado al milímetro, impresiona a nivel tecnológico, casi nunca aburre y presenta nuevos retos constantemente. Para los veteranos del género de la estrategia en tiempo real tiene precisión de juego, fluidez en las batallas y un refinado planteamiento de objetivos que ridiculiza a otros títulos similares.

Para los novatos, su intensidad visceral (repleta de explosiones, ráfagas de ametralladoras, temblores de tierra y un enfoque de la física ragdoll que da un nuevo significado a la frase "destacamento de infantería") tiende un puente entre la inmersión y el desafío, algo que suele fallar en los títulos de este género. Una vez dicho esto, olvídate de cualquier preocupación. El único prejuicio que *Company of Heroes* admite son las escasas posibilidades de elegir las partes en conflicto, con Rusia y Japón esperando, probablemente, una inevitable expansión futura.

Las primeras impresiones provienen de la tecnología: soldados buscando cobertura tras muros medio caídos. Artillería vomitando proyectiles, tierra y humo. Los techos de las construcciones, agrietados por las heridas de la guerra, dejan lugares ideales para los francotiradores. Un ejemplo es la batalla de Carentan: tras una corta ofensiva, los paracaidistas aliados presionan a las fuerzas del Eje, que se retiran de la ciudad. Apenas diez minutos después, se produce un contraataque nazi apoyado por Panzers. El jugador deberá preparar el terreno colocando minas en los puentes, rampas antitanque y sacos de arena. Las ametralladoras, en las ventanas, y los morteros, escondidos detrás de los edificios. Cuando las dos fuerzas vuelven a chocar, hay mucha violencia, pero también mucho detalle: al acabar el enfrentamiento se ven las primeras calles de lo que fue un pueblecito, ahora convertido en escombros.

La segunda impresión de la batalla es cómo se ha cuidado la toma de decisiones tácticas. Las ametralladoras y los equipos de morteros, vitales para aplastar pelotones de infantería, necesitan una dirección y un arco de fuego. Lo mismo hay que decir del blindaje y de la munición penetrante. Descargar balas contra el blindaje frontal de un Tiger sólo hará que éstas reboten, pero tendrá efecto si se le dispara por el flanco.

Las últimas impresiones son simplemente su profundidad y el equilibro estratégico. Puede haber únicamente una sola campaña para el modo individual, y además narrada desde el punto de vista americano, pero es lo suficientemente larga, violenta y agotadora como se podría pedir. Esta campaña es tan extenuante como debía ser, pero, ante todo, constituye una medalla al mérito que *Company of Heroes* muestra con orgullo. **[9]**





Es una locura lanzar un ataque frontal contra un tanque o una posición fortificada: las balas rebotan en el blindaje. Tendrás mucho más éxito si atacas por el flanco; es casi un ballet.



Hay misiones en las que te parecerá que tu ejército es tan pequeño que da pena. Vencer a fuerzas enemigas que te superan en número es una sensación extraña. Un lanzallamas –en la foto– es ideal en estos casos.



No es exagerado hablar de las consecuencias de una descarga de artillería, los proyectiles devastan edificios, el paisaje e incluso ejércitos enteros.







Las secciones de "distrae e infiltrate" pueden aburrir porque *Broken Sword* no tiene un control adecuado y unas reglas consistentes para el comportamiento de los guardias.



Algunos escenarios parecen sin vida, es la herencia estática de títulos anteriores, pero su diseño y atmósfera son atractivos. El guión tiene fallos; pero es muy gracioso. Las voces están en inglés y los textos en español.



BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

PLATAFORMA: PC **PRECIO:** 49,95 € **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: THQ **DISTRIBUCIÓN:** THQ
ESTUDIO: REVOLUTION/SUMO DIGITAL

Charles Cecil no tenía previsto otra aventura de George Stobbart, y parece que Stobbart tampoco, ya que el ex abogado, cazador de tesoros y experto medievalista acaba sorprendido por lo que le depara el nuevo guión. Como ya ha cubierto los objetivos de la trilogía, no hay necesidad de experimentar y Cecil ha optado por una mecánica clásica de apuntar y cliquear con el ratón para resolver puzzles. De alguna forma, esto le ha sentado bien a *Broken Sword*. Aunque puedes controlar a George directamente –con una pobre cámara fija–, el regreso del puntero y el ratón ha logrado un diseño de interfaz elegante.

The Angel of Death arranca en un entorno familiar; Anna Maria aparece en la oficina de George con un mafioso siguiéndole la pista y hablando de un antiguo manuscrito que conduce a un tesoro. El guión es algo superficial, un compendio de situaciones típicas de *Broken Sword* más que una historia con cohesión propia, aunque la experiencia de Cecil la hace sentir muy natural. Las animaciones tacañas e incluso discordantes de los personajes no ayudan a que la historia sea muy fluida, aunque el enamoramiento de George con Anna Maria es el problema más grande. Ella sería un vacío en el corazón del juego si no fuera por un giro, predecible pero agradable, que vuelve a presentar un amor no correspondido, la fotógrafa francesa Nico. Junto al guión, unos puzzles que confían en el deseo de los fans de recuperar el placer por las aventuras clásicas acaban traicionándose.

Puede que no queramos que los puzzles de inventario sean sustituídos para siempre por diálogos libres y un método de juego más emocional, pero eso no es decir que se ignore la lógica. Y es que en *The Angel of Death* los puzzles los enigmas tienen soluciones extrañas e impredecibles. Cecil acaba perdido y ofrece un resultado basado en el ensayo y error. Peor aún, algunos sólo se resuelven si tiene lugar una estricta secuencia de acciones y diálogos.

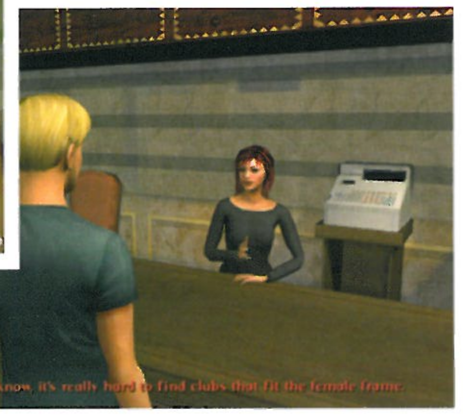
Lo único que salva a *The Angel of Death* es un estilo de puzzle diferente, que requiere observación, capacidad de búsqueda y una mente fría. En los acertijos no tiene tanta importancia lo que te dicen otros personajes como el análisis de todas las pistas recogidas. Son lógicos y de lo más satisfactorio, porque confías en tu ingenio más que en las segundas intenciones del autor. Mejor hubiera sido que todo el juego hubiera sido así.

The Angel of Death es un paso atrás, aunque tiene su explicación. Los intentos de reinventar los juegos de aventuras desde que perdieron el favor del público han amenazado con borrar lo que debía ser imborrable. *The Angel of Death* es leal a los valores clásicos, pero, cuando no inventas, debes perfeccionar, y Cecil y Sumo sólo lo han conseguido con el sistema de *point and click*. El resto parece una historia sin problemas aparentemente, pero esconde una caprichosa cadena de consecuencias y tópicos. Es difícil que no te guste una distracción tan refinada, pero también es fácil dejarla a un lado. **[6]**



Los manuscritos están a caballo entre la autenticidad y la necesidad de obtener pistas y enigmas para resolver. Lo más destacado del diseño artístico de *The Angel of Death* son sus iconos, siempre está claro qué quieren decir. La forma de mostrarlos, clarificadora y ordenada, es también una delicia.

Es una pena que la captura de movimientos no haya estado al mismo nivel que los diálogos, y que las animaciones de los personajes acaben siendo robóticas.



Hackeo por PDA



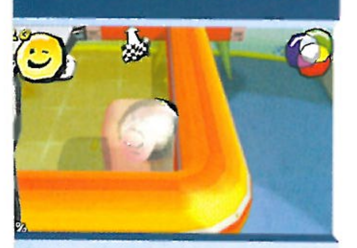
La PDA de George almacena notas de los sucesos más relevantes de la historia, como todos los progresos hechos durante el juego, y puede realizar llamadas telefónicas (eso si puedes encontrar el número correcto al que quieres llamar). Aunque, de todas sus aplicaciones, el uso más entretenido es la aplicación de hackeo con la cual puedes acceder a redes de ordenadores cercanas si solucionas correctamente un pequeño puzzle en forma de rejilla, en el que debes redirigir el tráfico manipulando los nodos de datos para que cambien su servidor de destino. Tiene reminiscencias de *Deflektor,* el gran puzzle láser de 1987, y su estricto estilo gráfico, que choca con los acertijos conceptuales de los que el juego está plagado, hace agradable el cambio de ritmo.



MERCURY MELTDOWN

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRODUCCIÓN: IGNITION ESTUDIO: AWESOME STUDIOS

Un cubo de siete caras



Los personajes no jugables son una nueva y desconcertante característica. Los humanoides cúbicos Stan y Huebrick prueban que son funcionales como cualquier otro elemento del juego. También se presentan nuevos enemigos; los demoníacos Mercoids intentarán devorar tu líquida masa si no logras evitarlos. El escepticismo inicial pronto se convierte en puro reto cuando se definen como un complemento necesario para los niveles. Se ha puesto mucho esfuerzo en crear estos personajes para que se perciban atrayentes y duraderos, incluso aunque no tengan demasiado atractivo. Afortunadamente tu gota de mercurio no ha sufrido el mismo destino, aunque la tentación de darle forma humana debe de haber sido una alargada sombra que ha planeado durante el desarrollo del juego.

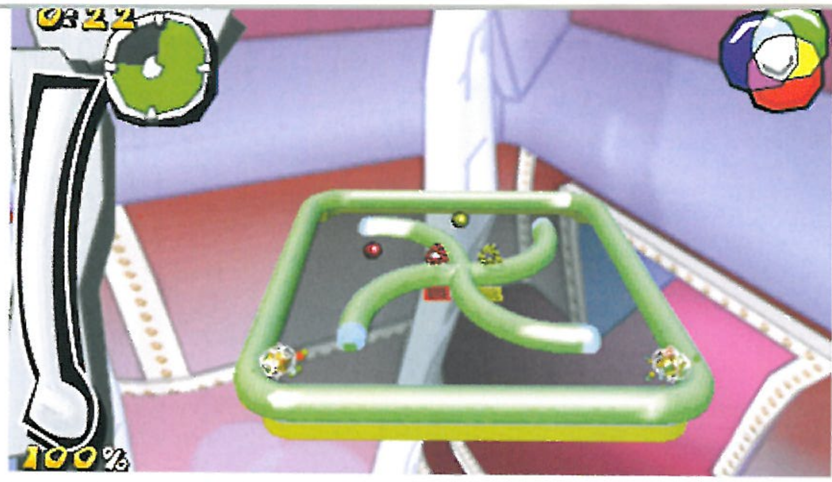
Mercury Meltdown es un hermano nuevo para el original juego de atención y puzzles, *Archer McLean's Mercury.* Echando un vistazo general a los valores visuales de su predecesor, *Meltdown* no es una continuación revolucionaria, sino una renovación completa. Las limpias y frías líneas que trazaban los gráficos del primer título han desaparecido, dejando su lugar a un chillón y rítmico *cel shading*. La brillante interfaz invita a jugadores de todas las edades y habilidades a una fiesta que deja de ser exclusiva de la élite de los juegos de puzzle. Y aunque es cierto que *Mercury* ha hecho concesiones para salir en busca de un público más amplio, éstas se han reflejado en el diseño y la jugabilidad, por lo que los fans de la primera parte no deben preocuparse. *Meltdown* retiene suficiente sabor y nivel de desafío de su antecesor para saciar al "McLeaníaco" más ferviente.

Sustancialmente, el mercurio vuelve a ser una delicia. Completa y sorprendentemente maleable y divisible, deberás guiarlo a través de varios recorridos con el *stick* analógico. Para hacer el viaje más ameno por estas laberínticas paredes aparecen varios dispositivos: palancas de presión, cintas transportadoras, muros adhesivos, cañones de rayos y hasta calentadores. Dejar caer gotas de mercurio al vacío o acercarse a determinadas máquinas reducirá la masa del preciado metal líquido; sus valores deben mantenerse por encima del 50 por ciento para poder progresar. Los escenarios se inclinan y giran para hacer el reto más difícil, a lo que se suma tener que mezclar colores para avanzar y terminarlos.

'Mecánica' es un término del que se abusa en el mundo de los videojuegos, pero *Meltdown* es, en esencia, pura mecánica. Cada componente y artilugio interactúa precisa y perfectamente con los delicados entornos. Las físicas son mucho más suaves, más fieles a las leyes gravitatorias y a las infalibles matemáticas, inseparables de la jugabilidad de *Mercury* en sí misma. En esta faceta es donde recae el verdadero talento del juego; no son sólo partículas en movimiento a las que tengas que prestar atención, sino al todo en conjunto. No sólo debes encargarte del control de esta esfera plateada, sino que eres responsable de ella. Aunque la conexión emocional que pueda tenerse a una simple gota de metal parezca escasa, no puedes evitar sentirte su protector.

Es complicado e imperdonable intentar descubrir las tácticas del juego mediante un exhaustivo ensayo y error. Las estrategias para superar cada reto se cimientan en la confianza, con una progresión continua recompensada lo suficiente. Habría sido un error creer que los niveles son más fáciles según aumenta tu experiencia; deberás cumplir varias tareas a la vez para entender las implicaciones físicas de tener que desplazar tu metal arriba y abajo. Es inevitable fallar, pero anima a seguir más que molestar.

Y esa satisfacción es sólo un pequeño paso en el acercamiento a una adicción inevitable. Los que lo vean por vez primera observarán similitudes y paralelismos con *Marble Madness* e incluso *Super Monkey Ball,* comparaciones que ahora no tienen lugar. *Meltdown* se merece su propio y único lugar en los puzzles rodantes y que con el tiempo se reconozca que su solidez y atemporalidad son un ejemplo digno de seguir. **[7]**





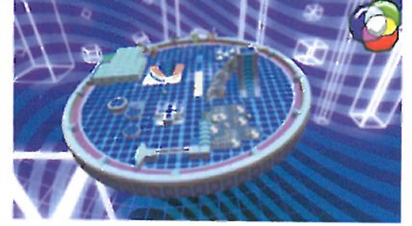
Puedes desbloquear diferentes *skins* para tu mercurio, y un pequeño paquete de party-games bien diseñados. Esta bola de billar es probablemente una referencia para el que también fue desarrollador de *Pool Paradise*. Aquí los textos están en inglés, pero se comercializará en español.





Otro paso hacia la accesibilidad de todos los públicos es el modo de vista libre de *Mercury Meltdown*. Al apretar *select* podrás explorar cualquier ángulo de cámara, así como su nueva apariencia *cel shading*.









Los Mechs son el vehículo más divertido de pilotar por su amplia maniobrabilidad y poder devastador. Aunque todo queda inutilizado si les coge una granada EMP bien colocada.





La habilidad de los hovertank de desplazarse lateralmente los convierte en una excelente elección para el combate. Aunque aquí los pantallazos están en inglés, los textos del juego están en castellano.

BATTLEFIELD 2142

PLATAFORMA: PC PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: EA DISTRIBUCIÓN: EA ESTUDIO: DIGITAL ILLUSIONS

B*attlefield 2142* y su futurista puesta en escena han logrado ilustrar la potente imaginación de Digital Ilusions y la inquebrantable dureza de su materia prima. La nueva maniobra militar en el electrizante escenario de guerra de *Battlefield* es buena. Aunque (pese a algunas armas futuristas eficientes) *BF2142* no consigue alcanzar el mismo nivel que los títulos previos de la serie, que contaban con la ventaja de ser escenarios y situaciones de combate reales.

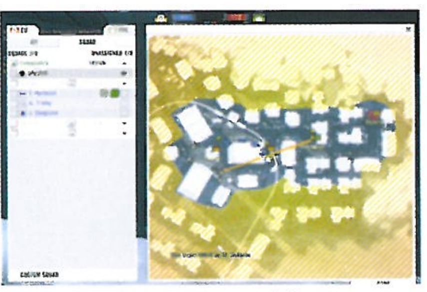
BF2142 tiene una historia de peso como telón de fondo, recreando un mundo devastado por una nueva era glacial y dividido en una guerra entre la Unión Europea y la Coalición Panasiática (PAC) por el control de los últimos recursos de la tierra. Se mantiene el ritmo trepidante que se espera de un *Battlefield* gracias a la brillante dinámica de los pelotones, con soldados y escuadrones enteros informando a un comandante que controla la batalla al completo, a pesar de la reducción del número de clases de siete a cuatro. Y aunque no es para la serie el cañonazo que supuso *Battlefield 2*, *BF2142* ofrece al menos el modo Titán junto al modo Conquest; algo que le diferencia de sus predecesores.

Interpretando el clásico sistema de tickets de Battlefield como un imponente gigante aéreo, base móvil y a la vez enorme talón de Aquiles, *BF1242* incrementa la importancia de cada escaramuza debido a las actualizaciones en tiempo real de la potencia del escudo de Titán, que ves cómo se va reduciendo ante tus propios ojos. Esto transmite una sensación real de estar inmerso en una batalla. De igual forma, luchar cerca de los puntos de artillería (a los que ves cómo lanzan cohetes a la posición del Titán) confiere a tus acciones un objetivo tangible, y es mucho más gratificante superar la resistencia hostil.

Una vez has abordado la inmensa fortaleza flotante de tu enemigo, el modo Titán sufre del mismo diseño poco enérgico que molesta mucho en la mayoría de los elementos del juego. Los pasillos angulares, blancos y grises, conducen a un desenlace poco interesante frente a un tonificante combate. Los últimos momentos de un encuentro Titán muestran un carácter que nunca ha sido entendido de forma tan efectiva en el modo Conquest, y por eso decepciona que la última misión del escuadrón sea poco más que una masacre por pasillos futuristas.

Entre otros molestos fallos están los apagados HUDs de los vehículos, que no pueden compararse con la agradable funcionalidad de *BF2;* las dos embarcaciones aéreas de *2142* resultan algo más que carentes de inspiración y elegancia. Además, sorprende la decisión de ofrecer sólo cinco mapas en el modo individual. Las diez localizaciones, de las que cinco se replantean para el modo Titán, carecen de atractivo desde los soldados de a pie hasta los pilotos que hicieron de *BF2* una joya independientemente del rango o de la posición del soldado en la batalla.

A pesar de estos irritantes fallos, el juego mantiene la capacidad de producir escalofríos de emoción –no sin mucho esfuerzo– durante sus conflictos bien orquestados. En cualquier experiencia multijugador por Internet, el resultado final del combate descansa en buena parte en la habilidad y pericia de tus compañeros de armas, pero al menos se conserva la estructura base, de tan alta calidad que los subidones de adrenalina no dejan de estar muy presentes. **[8]**





Los cuatro tipos de tropas son una mezcla de opciones anteriores. Operaciones Especiales y Francotiradores son ahora la Clase Recon, y la Clase Support –apoyo– retiene su rol.

Lucha de Titanes



La nueva característica más llamativa es el modo Titán, un enfoque diferente para los conflictos habituales de *Battlefield* y su modo Conquest, que reemplaza los puntos de mando por nidos de misiles y los tickets de equipo por una inmensa nave Titán que se desplaza por el campo de batalla. Cada nido de misiles bajo tu control lanzará cohetes sobre el Titán enemigo mermando sus defensas. En ese momento, tus opciones son desplegar un ataque organizado para detonar el núcleo del reactor o mantener la oleada de misiles para derribar el Titán del cielo. La opción más obvia es atacar al corazón del Titán. La estimulante experiencia de desplegar una plataforma aérea lanzada por un cañón es algo que nadie debería perderse.



Algunas misiones parecen mal concebidas, cada una con apuestas más arriesgadas. Pero mientras el nivel en el Congo –a la derecha– está lleno de posibilidades, la misión que sigue a los créditos como bonus está limitada por la IA.



El Echelon del antebrazo contiene todo lo que necesita un espía para infiltrarse en los servidores enemigos. Su velocidad de *hackeo* disminuye con la distancia, aunque ésta puede pausarse y continuarse al poco.

A veces debes decidir entre dos objetivos opuestos, correspondientes a los dos extremos de la barra de confianza: mantener tu tapadera o tu humanidad, y tal vez tengas que seguir decisiones contrarias a tu ética.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

PLATAFORMA: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS2, PC, XBOX
PRECIO: 69,90 € (360), 44,90 € (PC), 59,90 € (PS2, XBOX)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
PRODUCCIÓN: UBISOFT ESTUDIO: UBISOFT

La teoría Ninja Theory



La aparente armonía entre la diversa familia de estudios que tiene Ubisoft en nómina juega una ventaja decisiva en sus títulos insignia. De nuevo, los modos cooperativo y *deathmatch* son diferentes, pero está claro que están relacionados y diseñados para ser disfrutados más a largo plazo que como una novedad impactante y pasajera. El componente *online* tiene la exquisita autonomía que era predecible en su calendario de eventos y competiciones con premios mediante Xbox Live. Su jerarquía de misiones cooperativas se divide en un único capítulo, pero se concentra en fugaces batallas entre espías y mercenarios, con una curva de aprendizaje sencilla desde el tutorial hasta el control total, y ofreciendo soporte para *bots* para asegurar que los jugadores practiquen a solas.

Sam Fisher comienza en *Double Agent* como un progenitor cansado de encarnar la figura paterna en dos familias; la de Echelon y la suya propia, pero apenas una misión y una escena de vídeo después, pierde ambas. Esta idea lo ha convertido de nuevo en una sombra. El giro en el juego es consecuencia del resultado del último *Splinter Cell;* era tan completo –casi vanguardista– que el único avance posible era ir hacia atrás. El nuevo Fisher sale a cara descubierta en varias misiones de *Double Agent,* pero se desaprovecha la ocasión de humanizarlo o derretir su gélida fachada exterior: es otro disfraz más, diseñado para poder infiltrarse en los nuevos escenarios a las que este *Splinter Cell* se acerca por primera vez. La incongruencia social juega un papel destacado en este nuevo juego –un relato algo aburrido de operaciones anti-terroristas– con cuatro misiones multiobjetivo que sirven como ensayo.

Enmascarado en el rostro pétreo de un soldado de la JBA (una célula terrorista que pretende desplegar armas de destrucción masiva en suelo americano), Fisher recibe dos listas de objetivos opuestos, cada una con una barra de confianza que no sólo le obliga a realizar las acciones de la forma más convincente posible, sino que además juega con su lealtad de una forma que va más allá de la tradicional lucha del bien contra el mal. Sobre este sistema coloca todo lo que la serie ya había utilizado, más unos cuantos nuevos *gadgets* y PNJs, *Double Agent* muestra una cierta imprudencia que hace parecer apropiada, si no ingeniosa, su premisa inicial.

Splinter Cell pierde su tradicional rigidez gracias a lo impredecible que resulta (con escenarios como una cárcel amotinada y una batalla en el Congo en la que influyen decenas de variantes). La detección de la IA tarda unos segundos en identificarte y dar la alerta, y en ese tiempo pudes acechar a los enemigos mientras realizan sus mecanizados patrones y esconder su cuerpo, con un cierto toque a lo *Manhunt.* Su desarrollo es más activo que nunca, algo irónico contando los retrasos que ha sufrido el juego (varios meses desde la fecha inicial, y la versión PC demorada hasta noviembre); el atraso se ha explicado por la alta cantidad de innovación, cambios y detalle.

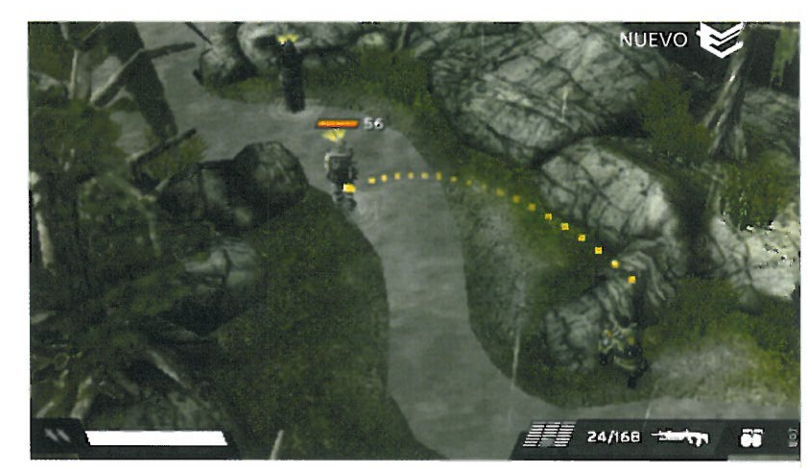
Con uno de los más finos equilibrios entre texturas y geometría desde *Resident Evil 4,* el apartado gráfico emplea el potencial de la 360 para iluminación, sombras en tiempo real, *antialiasing* y *shaders.* Los efectos de HDR crean escondites donde menos te lo esperas, y las transparencias variables de las telas, plásticos y cristales que decoran el mundo, junto con el campo visual de la IA, hacen que la infiltración sea emocionante y dinámica. El título es producto de una impecable agenda siempre actualizada, unos recursos adecuados y un talento puesto al servicio de la programación.

Con el tradicional soporte multijugador de Ubisoft, *Double Agent* incluye un modo Espías contra Mercenarios Epsilon y un cooperativo que supone un acercamiento que hace honor al consistente legado de la serie. De todas los títulos estrella de las novelas de Tom Clancy, *Splinter Cell* es la que brilla con más fuerza. **[8]**





Los minijuegos incluyen desactivar bombas o clásicos, como forzar cerraduras. Están bien, aunque no apetece completarlos si ya has desbloqueado el *gadget* adecuado.



El haz de luz que emiten los ojos Helgast traicionan su nivel de alerta, pero es sólo un detalle trivial; la IA está tan atacada que apenas tardan un instante en pasar del pasivo amarillo al rojo del modo combate.



KILLZONE: LIBERATION

PLATAFORMA: PSP PRECIO: 49,90 € LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUCIÓN: SONY ESPAÑA PRODUCCIÓN: SCEE ESTUDIO: GUERRILLA

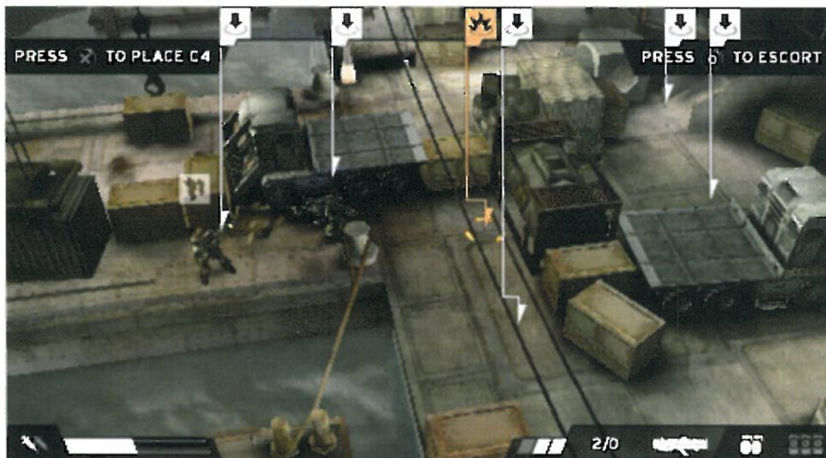
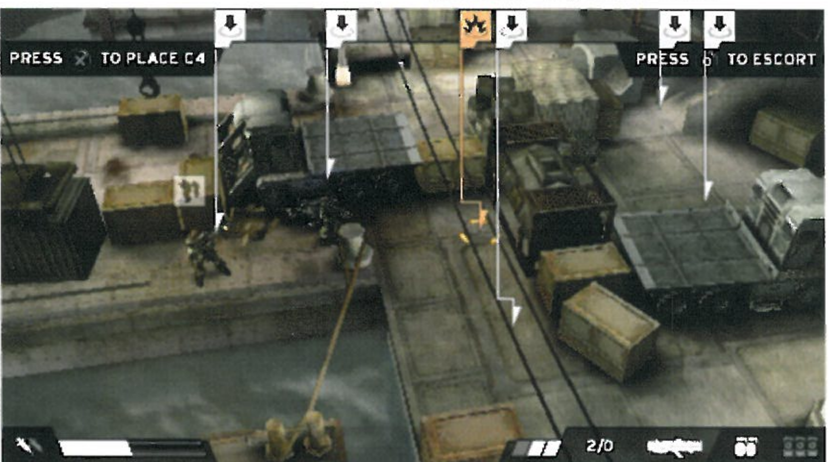
Tras haberse familiarizado con las granadas y demás munición en *Killzone* para PS2, Guerrilla vuelve a interesarse por la mecánica del combate. A diferencia de cuando Konami hizo *Coded Arms,* este estudio holandés ha desechado la idea de llevar los controles de FPS a la PSP, dándose cuenta de que, simplemente, no encajan en la consola. En su lugar, ha creado algo nuevo; un *shooter* para portátil con una vista isométrica al más puro estilo retro, pero con una perspectiva novedosa y un acercamiento sustancialmente diferente al control.

Los jugadores retoman el control del Capitán Templar, héroe del primer *Killzone.* Pero si el objetivo era establecer afinidades entre esta historia y la anterior, la única semejanza es que las dos son malas. El planeta Vekta está más representado por el hardware de la consola que por palabras y eventos, a diferencia de la historia de *Killzone,* que cargaba con una enorme losa de tópicos que incluso lastraba la jugabilidad. Los cuatro capítulos en los que se basa *Liberation* visitan diferentes tierras devastadas que sólo cobran vida cuando alguien aprieta el gatillo. Por suerte, esto sucede muy a menudo.

En el sistema de combate prima la decisión sobre la precisión. Los gatillos trabajan por separado o en tándem. Ayudan a establecer un tenso patrón de "dispara y cúbrete" apoyado por una IA enemiga feroz, que, con las maniobras de recarga y el fuego cruzado, mantiene un ritmo trepidante.

La reducción de la escala no ha disminuido demasiado las habilidades de combate de Templar. Mantiene los ataques cuerpo a cuerpo y el lanzamiento de granadas –en esta ocasión dirigido por el sistema de puntería o por ayudas visuales–. Pero no interpretes esto como que es un *shooter* basado en correr y disparar; cuando no están gritando obscenidades, los Helgast demuestran ser unos tiradores sorprendentemente precisos, sobre todo cuando descubren tu posición, evitando tu ataque, y además contraatacan. La espontaneidad no suele funcionar en estos casos o en campos de batalla tan llenos de trampas como los de Vekta. Gran parte del tiempo de juego se emplea en estudiar las oportunidades que el terreno ofrece, escoger el arma adecuada, acercarte al enemigo y localizar los contenedores de munición cercanos. Pero cuando un juego te obliga a estar fuertemente armado, es frustrante que te racanee la munición y te deje como única opción evitar el combate. Sorprende en un juego que ha demostrado ser inteligente en todo lo demás.

Con puntos de guardado bien colocados y unidades aliadas que responden bien, *Liberation* rellena los momentos de inactividad con un fuerte combate portátil y una rápida IA de los enemigos capaz de improvisar y explotar las dificultades del terreno. Aunque tiene muchos trucos para que te cueste llegar al final, desde *jetpacks* a otros vehículos Helgast como droides e incluso perros, el juego encuentra su ritmo ideal y no se aparta de él. Un par de duras batallas con jefes finales aumenta la dificultad a partir de la segunda mitad del juego; algo que demuestra que en esta ocasión *Killzone* no se ha inspirado en una rutina contagiosa. **[7]**

Dirigir a los aliados a objetivos enemigos y a posiciones de a cubierto reduce el ritmo frenético del juego a casi la cámara lenta, mientras intentas mantener tu plan estratégico manejable pero espontáneo y que no ralentice demasiado la misión.





Los tipos de enemigos están bien definidos por sus reacciones cuando ponen el dedo en el gatillo. De un soldado Kevlar con una recortada sólo puedes esperar que te vacíe el cargador mientras intentas ponerte a cubierto.



Dos historias cierran los capítulos finales, el primero es una batalla contra un *mech* que sube la dificultad a niveles estratosféricos. Se precisan nervios de acero y mucha resistencia para abatir a este engendro mecánico.

Liberando extras



La distancia de la cámara y la luminosidad de la pantalla a veces juegan contra *Liberation*, pero para compensarlo existe un amplio abanico de modos de juego estilo PSP. Completar cada nivel desbloquea un desafío *arcade* que aumenta las habilidades y la capacidad del inventario. Algo bastante ingenioso, pero resultan mejor jugados independientemente de la campaña, como minijuegos. *Liberation* cuenta con multijugador local con cooperativo para dos jugadores, pero hay retrasos esporádicos. El *deathmatch* tiene problemas similares aunque el fallo es probablemente por el ancho de banda wifi y no por la programación.



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

PLATAFORMA: PC, PS2 (VERSIÓN ANALIZADA)
PRECIO: 39,90€ (PC) 49,90€ (PS2) LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRODUCCIÓN: VIVENDI ESTUDIO: RADICAL



Haciendo de Houdini



***Scarface* es riguroso en el cumplimiento de la ley, incluso si alguna misión requiere noquear a algún policía. Una barra bordea el minimapa del juego: conforme Montana comete crímenes de forma visible, se va llenando de color blanco, aumentando la posibilidad de que cualquier policía le identifique. Montana puede simplemente encararse al agente verbalmente y escapar, pero si se le pilla cometiendo una infracción más grave, la barra empezará a llenarse de rojo, y la policía comenzará su busca y captura de forma expeditiva. Puedes salir del área 'caliente' del mapa y dejar atrás a los perseguidores, pero si el medidor se tiñe todo de rojo, el juego explica gráficamente: "¡Estás jodido!". Todos los efectivos de Miami caerán sobre ti. Es un sistema que recompensa a los jugadores organizados y castiga a los que no planifican sus acciones.**

El papel que el jugador asume en los juegos criminales con entorno abierto al estilo *GTA* puede describirse con cuatro palabras: Psicópata adicto al trabajo. Esta es la clave por la cual en *Scarface* –un final alternativo para la película de Brian de Palma en el que el señor de la droga cubano Tony Montana sobrevive a su sangriento final– el famoso personaje encaja perfectamente en este estilo y su presencia se mezcla homogéneamente en un planteamiento invadido por todo tipo de gánsters.

El objetivo de Tony es, por supuesto, reconstruir su imperio de la droga comprando con sus agresivas prácticas habituales. Y ese sistema basado en la propiedad acaba siendo efectivo por dos razones. La primera, porque el mundo de *Scarface* es relativamente pequeño y lo controlas rápido, y la segunda, porque Montana, apenas pone sus pies en la ciudad para ir a trabajar, acaba tomando el control de cada distrito y eliminando todos los enemigos de las bandas rivales. Empieza con pequeños chanchullos en la calle para después expandir el negocio a gran escala, contando con escoltas, guardias y circuitos cerrados de televisión para protegerse de vengativos ataques de otras bandas.

Aparte de ese detalle periférico, el núcleo del juego –los tiroteos– es algo adictivo, no exento de dificultad, pero despiadado; los enemigos pueden abatir a un jugador confiado en segundos, algo que puede hacerse pesado cuando alguna misión te hace repetir acciones y escenas intermedias, y te quedas sentado viendo cómo se suceden los tiempos de carga. Otras misiones te privan de armas sin darte explicación alguna. Pero la capacidad intrínseca de Montana para la violencia es feroz; las armas de *Scarface* son ruidosas, excitantes hasta casi parecer que tienen vida propia, con un sistema de puntería que permite seleccionar con el *stick* derecho la parte del cuerpo del enemigo a la que quieres disparar, aunque la puntería manual recompensa con más 'Pelotas', el rasero con el que se miden las acciones de Tony.



Tal vez los jugadores pacíficos no noten la moralidad de *Scarface;* Montana se niega a disparar a la gente indefensa que pasea por las calles. La cosa cambia cuando eres uno de los secuaces de Tony, pero se puede amenazar a los conductores para que cortésmente entreguen su vehículo en lugar de agredirles.

El combate cuerpo a cuerpo es algo monótono, pero la sierra eléctrica revitaliza esta parte con un toque *gore*. Y mofarse de tu víctima una vez la has enviado al otro barrio no es sólo un detalle macabro; llenar el medidor de Pelotas hace que Tony entre en un estado de furia incontrolada que le vuelve invulnerable y en el que las muertes que cause le curan. Estás siempre a una pulsación de botón de conseguir un coche que te guste, con un montón de armas a mano gracias al traficante de armas que garantiza que no te quedarás sin ninguno de estos artículos vitales. Y aunque Montana hará todo esto en inglés, los textos sí que están doblados al castellano.

Puede parecer que es todo trabajo y poco juego, pero este negocio se ha renderizado de forma que añade sugerencias y detalles muy sólidos a la clásica fórmula *GTA*. Pero, a pesar de su calidad en el sonido y una conducción lograda, el diseño de misiones no puede competir con la calidad de Rockstar para situarse como una experiencia superior. **[7]**

Montana tiene acceso a tres secuaces –conductor, ejecutor y asesino–. El jugador asume el rol de cada uno para hacerse cargo de tareas específicas y misiones secundarias que se pueden utilizar para subir los ingresos.





Con el progreso suficiente en sus pantalones, Montana puede ligotear con varias 'femmes fatales', reclutándolas para que habiten en su lujosa mansión. Esto proporciona algunas mejoras, pero el proceso para flirtear con ellas es un minijuego sin mucho sentido.



DEFCON

PLATAFORMA: PC PRECIO: 14€ (STEAM), 21€ (DIRECTA)
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRODUCCIÓN: VALVE
DISTRIBUCIÓN: VALVE/INTROVERSION ESTUDIO: INTROVERSION

Lo que ves en *Defcon* es una máquina que podría ser el famoso ordenador WOPR de la película *Juegos de Guerra*. Renderizado con brillantes vectores y ese toque de geometría abstracta de escuela rusa, trata de la pura aritmética de la destrucción masiva. En la pantalla se suceden clasificaciones de isótopos, datos de radiactividad o planes para causar millones de muertos, esperando que entres y actúes.

El juego cuenta con un modo multijugador que consiste en impresionar al otro con maniobras militares; algo más puro que su antecesor espiritual, *The Armageddon Man,* para un jugador que Martech lanzó en 1987. Pero mientras que en el clásico el Juicio Final era negociable, e incluso evitable, en *Defcon* es una situación inexorable. Dividiendo la ambientación en cinco periodos temporales consecutivos –uno para cada uno de las diferentes condiciones de la USAF, la Fuerza Aérea de los Estados Unidos–, *Defcon* posee un amplio catálogo de unidades de tierra, navales y aéreas, cada una de las cuales realiza un movimiento básico defensivo u ofensivo, o ambos.

En los niveles Defcon 4 y 5 –los más bajos de la escala Defense Condition– sólo puedes preparar el despliegue, el movimiento y la comunicación. El juego anima a apuntar los misiles hacia ciudades clave, a establecer conexiones de radar cerca de las fronteraas hostiles, a forjar débiles alianzas y a marcar los itinerarios de la flota naval. En Defcon 3 ya puedes enviar cazas en misiones de reconocimiento o efectuar bombardeos preventivos. Con Defcon 1 –la máxima alerta defensiva–, cuando todas las piezas están en su sitio, llega la hora de hacer acopio de víveres, meterse en el refugio y apretar el botón que lanza las cabezas nucleares.

En un juego con unos recursos fijos y una microgestión limitada, ¿qué importancia tiene el tiempo para el equilibrio de poder? En este caso, el principio es prometedor y emocionante, pero se acaba revelando insuficiente. *Defcon* es un título con pocas variables, aunque algunas son de las mejores que podría incluir. Las restricciones de sus niveles, los puntos fuertes y débiles de sus diferentes unidades y la brevedad de los enfrentamientos –aunque puedes ralentizar el tiempo, también afecta al juego– le dan forma a la jugabilidad desde muchos ángulos, aunque sólo dejan un pequeño margen a la experimentación del jugador.

Las alianzas introducen la variable de la conducta humana, pero aplican un mecanismo estricto pese a las inevitables traiciones. *Defcon* también se ve afectado por su deseo de ser real: la ubicación de los territorios y sus ciudades lo desequilibran. En pocas palabras: si la III Guerra Mundial se luchase con estas reglas, asegúrate de que ibas a estar en Europa cuando empezase.

Introversion crea juegos a partir de ideas con las que cualquier otro desarrollaría un concepto diametralmente opuesto, lo cual es un gran ejemplo que además se caracteriza por ser un triunfo de la visión por encima de la duración. La táctica más inteligente del estudio, más allá de crear un juego con una presentación atractiva, ha sido dejar que el jugador personalice algunas reglas. Es, al mismo tiempo, un reconocimiento humilde y una proposición generosa. Ambas acabarán hipnotizándote hasta que las aceptes. **[7]**





Sobrepasando incluso el nivel logrado en Darwinia, la banda sonora de Michael Maidment es un acertado acompañamiento al frío invierno del mundo. Sus silencios son expresivos y sus delicados acordes de piano y vocales, escalofriantes recordatorios de aquello que representan esos destellos sobre el mapamundi.



Los bots con IA acaban vacíos para los jugadores que prueban el modo individual. Su capacidad para la experimentación parece inexistente.





Política nuclear

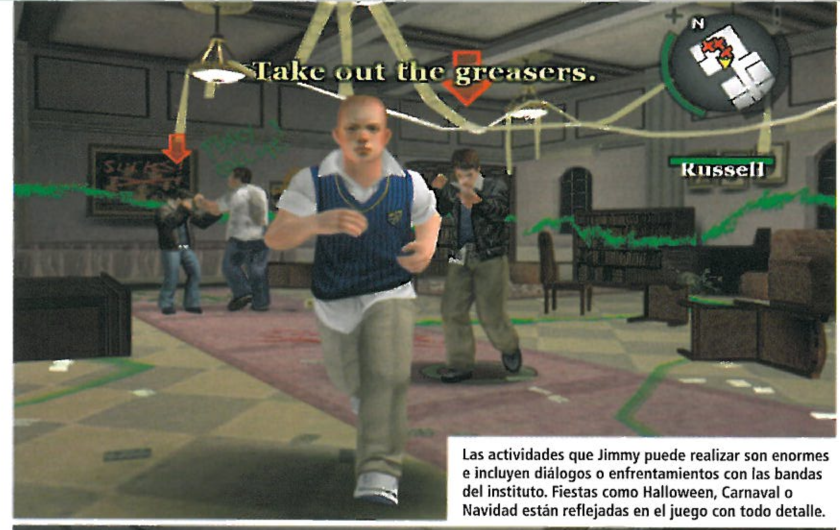


***Defcon* se salva gracias a sus opciones, que posibilitan que el juego tenga más fuerza estratégica y dejan entrever los sufrimientos del desarrollo. El modo *offline* muestra inspiración, aunque arrastra los fallos del juego, permitiendo enfrentamientos en tiempo real de hasta 6 horas en las que se notifican a los jugadores los eventos decisivos que se sucedan. Las reglas pueden determinar la velocidad del juego, cómo se puntúa –por muertes, supervivientes o ambos–, las ciudades y su población y los territorios que pertenecen a cada jugador. Las unidades pueden también ser asignadas a un crédito más que por un sistema fijo, con más posibilidades de despliegue. También existe una opción para cambiar la escala del mapa.**

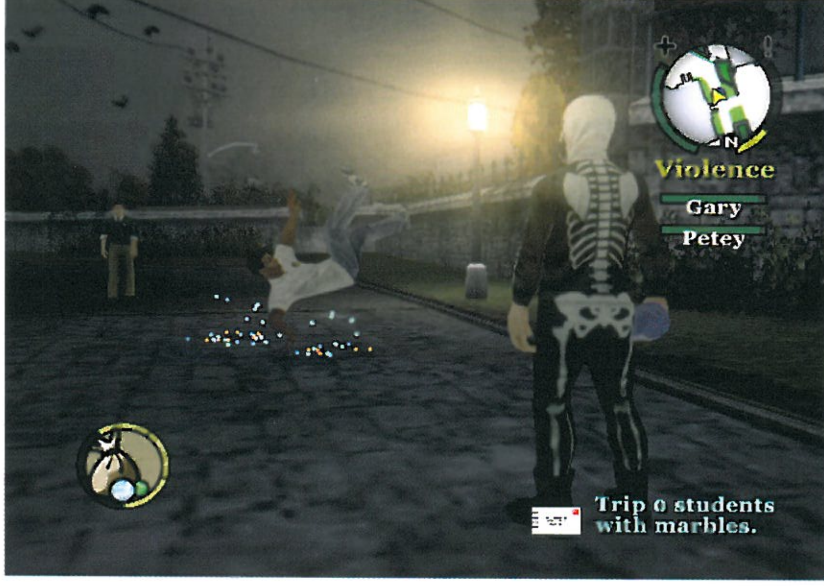


CANIS CANEM EDIT

PLATAFORMA: PS2 PRECIO: 59,90 €
LANZAMIENTO: 27 DE OCTUBRE DISTRIBUCIÓN: TAKE 2
PRODUCCIÓN: ROCKSTAR ESTUDIO: ROCKSTAR VANCOUVER



Las actividades que Jimmy puede realizar son enormes e incluyen diálogos o enfrentamientos con las bandas del instituto. Fiestas como Halloween, Carnaval o Navidad están reflejadas en el juego con todo detalle.



Integración académica



La Academia Bullworth tiene varias tribus de instituto con las que Hopkins acaba tratando. Su armario le permite vestirse de la forma adecuada para encajar con cada una, algo que a lo largo del juego desbloqueará nuevos puntos de guardado si completa los desafíos de cada banda. Los empollones, por ejemplo, piden que superes su récord en el ConSumo, un videojuego en 2D basado en la recogida de comida donde los peligros y enemigos son enormes –literalmente–. Es una pequeña distracción en forma de *arcade* que, si se supera, permite salvar, dormir, manejar el inventario y decorar las paredes con un logo sospechosamente familiar.

Mientras muchos juegos se centran en aumentar la libertad de *GTA, Canis Canem Edit* es el primero que supone una clara evolución. Y no hay una forma más accesible de hacerlo que mediante una experiencia por la que ha pasado todo el mundo: la escuela. Rockstar se ha propuesto retratar minuciosamente el ambiente de un instituto. Jimmy Hopkins es el novato recién llegado a la Academia Bullworth, un tipo duro en un instituto mucho más duro que él. En cuanto Jimmy se pone el uniforme, el jugador acaba sepultado por la cantidad ingente de actividades que puede realizar: forzar taquillas, guerra de comida, patinar, balón prisionero, conversar con los compañeros, enfrentarse a ellos o pedirles perdón, deslizarse por las barandillas o conseguir besos de chicas (y chicos)...

Un puñado de misiones después, las puertas de la escuela se abren y otro abanico de actividades se presenta en forma de la más brillante colección de minijuegos que un título de estas características ha visto en PS2.

Las seis materias del curso obligan a asistir a las clases. Superar los cinco temas de cada una libera de atender cada asignatura, y, por consiguiente, de asistir a las clases y de que el vigilante de turno regañe a Jimmy por absentismo. Los entornos exteriores de Bullworth parecen poco cautivadores, aunque hay peatones y coches, al igual que con un uso excelente de la IA para sus diálogos.

Pero hay algunas impurezas; por ejemplo, las voces del público durante un combate de boxeo, que parecen ser un bucle casi infinito. Y que Hopkins acabe yendo y viniendo cual tránsfuga de cada una de las diferentes tribus urbanas tiene poco sentido. Fallar cada misión (son casi minijuegos) puede ser frustrante, aunque con el ritmo diario de las clases y la abrumadora cantidad de actividades, nunca hay una sensación de que el juego te deja de lado sin proponerte retos.

A pie, en monopatín o en bici, aumentar la velocidad se consigue a base de darle al botón X y acaba siendo irritante. Es una forma de llevar el esquema típico de *GTA* con una frescura y un grado de compromiso y detalle al nivel de lo que Rockstar tiene por bendita costumbre. Y lo más sorprendente, especialmente para sus detractores, no es que el planteamiento inicial se haya basado en rebelarse contra los abusones –cuando se crucificó a este juego por creerse falsamente todo lo contrario–, sino que en toda la extensión de *Canis Canem Edit* no se derrama ni una sola gota de sangre.

Es difícil no acabar absorbido y sentirse de vuelta a los años mozos dirigido por un guión que no hace más que mostrar escenarios escolares emblemáticos. A pesar de la escasa dificultad que presenta en algunos momentos, el debut de Rockstar Vancouver se merece todo el reconocimiento. **[8]**



Destrozar habitaciones y rociar con insecticida son actividades que deben cuadrar con el horario de clases de Jimmy. Asistir a las clases no es obligatorio, pero los vigilantes patrullan para luchar contra el absentismo.







SIM CITY

DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, AMENA
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: ELECTRONIC ARTS
WEB: WWW.EAMOBILE.COM PRECIO: 3 €

Aquellos que piensan que los juegos de móviles no son más que conversiones de las primeras maquinitas portátiles de los 80, deberían echar un vistazo a la avalancha de títulos que Electronic Arts, el *sanctasanctorum* del software lúdico, está preparando para móviles. Entre estos candidatos se encuentra uno de los juegos más carismáticos de los PC, *Sim City*, pionero de los juegos "de modo Dios" donde el jugador controlaba la vida de los habitantes de una ciudad que debía hacer más próspera, afrontando la gestión, desastres naturales e incluso ataques de extraterrestres.

La conversión a móvil mantiene todo el carisma e incluso la calidad gráfica de la primera versión del juego, allá por los primeros años 90. Aprender a jugar es muy sencillo y al mismo tiempo con una lógica aplastante. Primero se elige un área del escenario y a continuación se planifican las áreas residenciales, comerciales o industriales. Después viene la instalación de carreteras y vías de tren, así como infraestructuras, policía, bomberos y centros de ocio. No te olvides de consultar las opiniones de los ciudadanos. Sin duda es uno de los juegos más atractivos y con mayor adicción que puedes descargarte. **[8]**



En la versión para móviles aparecen de nuevo los monstruos gigantescos y las catástrofes.

NYC URBAN GOLF

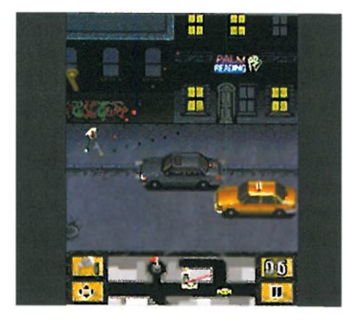
DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, AMENA
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE ESTUDIO: I-PLAY
WEB: WWW.IPLAY.COM PRECIO: 3 €

Desde *Grand Thef Auto* han aparecido multitud de juegos con temática "de barrio". Las propuestas van desde una violencia extrema hasta lo que nos propone I-play en esta ocasión: jugar al golf en los barrios más peligrosos de Nueva York.

La idea es buena: convertir un deporte elitista en una nueva diversión para las pandillas de la ciudad de los rascacielos. El jugador podrá tumbar papeleras, golpear cajas hasta sacarlas de los contenedores y hacer explotar depósitos de gas. Todo esto mientras se acumulan valiosos puntos para vencer a los líderes de las bandas rivales, impresionar a las nenas y ganar el torneo de la ciudad para convertirse en el campeón definitivo del golf urbano.

NYC Urban Golf no tiene reglas y los jugadores podrán buscar nuevos caminos para explorar el terreno urbano. Esto es lo más divertido del juego, que peca en ocasiones de ser monótono por la similitud de los escenarios.

Es una pena que los gráficos no estén a la altura de otros juegos, resultan demasiado simples y tristes. Si pasamos por alto este detalle, el juego tiene toda la chispa de ser el clásico juego de golf pero incluyendo gotas de humor y un entorno atractivo. **[6]**



Si rompes el cristal de algún coche aparcado en la calle tendrás problemas con la "poli".


Captive

VA DE RETRO

CAPTIVE

PLATAFORMA: **AMIGA, PC, ST**
DISTRIBUCIÓN: **MINSCAPE** ESTUDIO: **ANTHONY CROWTHER**
ORIGEN: **GRAN BRETAÑA**
LANZAMIENTO: **1990**



***Captive* se hizo con la mente del jugador al atraparle en la pantalla y hacerle perder el sentido del paso del tiempo**

Los videojuegos tienen una historia corta, pero ya han desarrollado una fijación por su propio pasado. Es difícil saber cuándo fue la primera vez que un jugador se encogió de hombros y dijo: "Ya, pero estos juegos no son tan buenos como los de antes...". ¿Qué juego fue el primero que produjo ese primer atisbo de nostalgia? Desde que los videojuegos existen se ha producido una división entre los que creen que cada vez van a peor y los que opinan que el progreso habla. Pues bien, los juegos clásicos proporcionaban un desafío más auténtico, ofrecían más variedad y una buena dosis de diversión. Los juegos nuevos tienen mejor pinta, funcionan mejor y no castigan a los jugadores. Escoge bando.

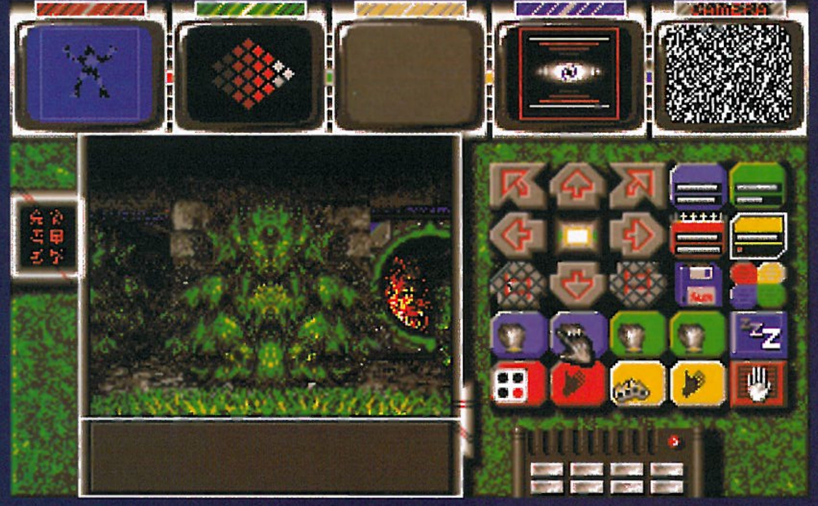
Sin embargo... ¿tiene esta polémica alguna razón de ser más allá del simple placer de discutir? Siéntate un ratito a jugar con *Captive* y lo descubrirás. Su argumento posee uno de los más sólidos armazones vistos jamás en la historia de los juegos: controlas un equipo de cuatro guerreros y exploras complejos situados en distintos planetas, matando enemigos y recogiendo material. Encuentras el final, pones tus cargas explosivas y huyes. Y una vez te encuentras en la siguiente base, repites el proceso. Pero antes de poder empezar, debes –casi literalmente– conectar tu cerebro. Como si ya conociera de antemano la generación

¿La diferencia entre juegos nuevos y clásicos? Siéntate a jugar con *Captive* y descubrirás que su argumento posee uno de los más sólidos armazones de la historia de los videojuegos



EL PRE-PORTÁTIL

Quizá parezca increíble, pero en 1990 todavía no se había inventado el término "ordenador portátil", así que *Captive* se jugaba en lo que su protagonista llama un 'objeto informático de maleta' o 'briefcase computer thing'. Crowther aún no pudo disfrutar del actual nivel de miniaturización, pero acertó de lleno con la idea del menú con opción en chino. Es difícil hacer clic sobre él sin pensar en la reciente compra por parte del fabricante chino Lenovo de la división de ordenadores portátiles y de sobremesa de IBM. La idea de que estás jugando en un portátil era convincente cuando te ponías ante el monitor de un ST o un Amiga, pero ahora que la tecnología ha superado al juego, los aficionados a la emulación tienen la opción de una completa inmersión física... si consiguen encontrar un almacén abandonado con un enchufe y suficiente alimentación intravenosa.



Encontrar la puerta para entrar a cada base era el primer reto en cualquier planeta, e implicaba recorrer un laberinto de claros y árboles amenazantes, tras los cuales podían ocultarse diminutas lagartijas o enormes diplodocus.

Comprar Dev-scapes y Optics amplificaba tu perspectiva del mundo y ofrecía mapas, brújula, radar, visión potenciada y talleres de reparación entre otras cosas, con un serio riesgo de agotamiento para tu batería.

de discusión de lo viejo contra lo nuevo, el juego empieza con una declaración de intenciones. El mensaje subyacente queda claro: siéntate y respira hondo. Esto no va a resultar fácil.

Una vez estás dentro de la primera base, te topas con una pared de ladrillo y no conseguirás franquearla. Se alza ante ti como una barrera física que te aleja de la diversión que produce el juego. Cuando amanece y haces clic con el botón derecho del ratón sobre el botón de movimiento, logras sortear la pared, pero te toparás con empalizadas de dificultad extrema, puzzles trucados sin solución, laberintos en los que puedes verte atrapado y tienes que resetear. Esta es otra diferencia entre lo que consiguen los juegos antiguos y los nuevos no.

Pero para entonces ya estás enganchado. Entre otras cosas, por el guión. Tú eres el prisionero que da título al juego, un hombre condenado por un tribunal del siglo XXVI a 250 años de animación suspendida. Te despiertas, años después, solo en una celda en ruinas. Tu única esperanza de escapar es una máquina que desentierras de entre un montón de suministros, una unidad por control remoto que consta de cuatro androides para encontrar tu ubicación.

En una misión de salvamento no sabes nada del sujeto al que debes rescatar y no te importa lo que le suceda, pero en este caso te salvas a ti mismo. Eres a la vez víctima, héroe y espectador

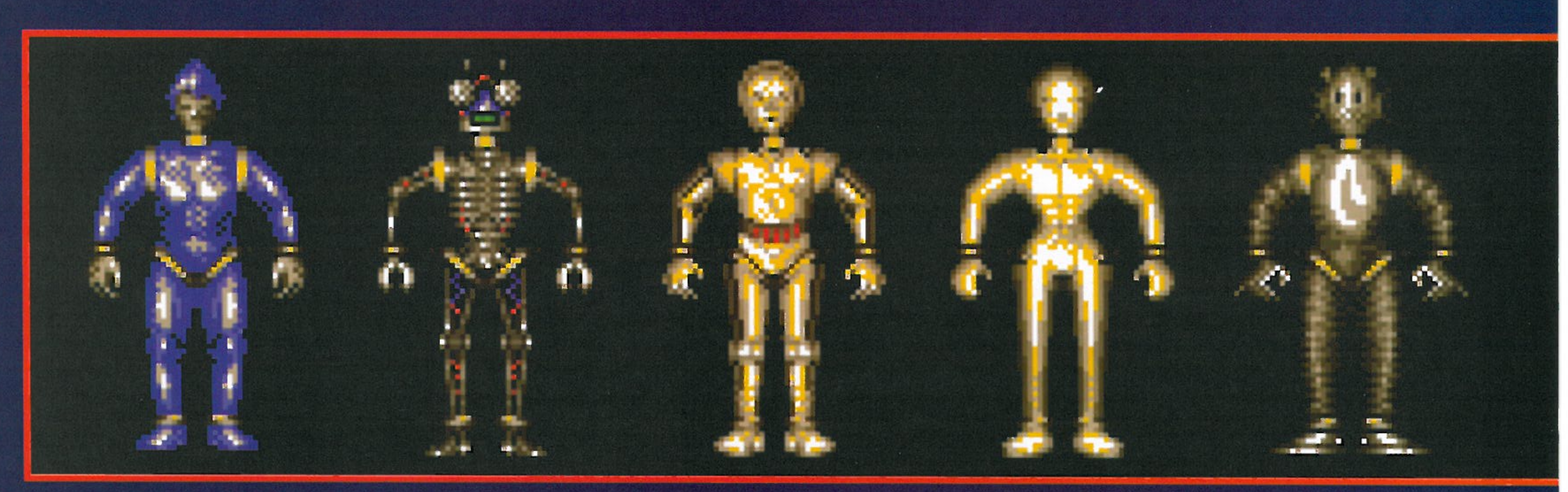
En una misión de salvamento no sabes nada del sujeto al que debes rescatar, y no tiene por qué importarte lo que le suceda. Pero en este caso te estás salvando a ti mismo, y te interesa llegar vivo al final de la jornada. Eres a la vez víctima, héroe y espectador.

Pero cuando llega la liberación, el juego te ofrece una elección. Acepta la victoria y termina, o déjate recapturar y que te vuelvan a esconder, para iniciar un nuevo ciclo de planetas, bases y puzzles. *Captive* genera un éxtasis narrativo intenso, y luego lo torpedea, pues confía en que su propia mecánica será suficiente para mantenerte atrapado.

Anthony Crowther, que fue el responsable de todo el diseño y la ejecución del juego, excepto la música



Muy famoso después, el error Guru Meditation que parecía interrumpir el vínculo entre tus robots era una broma de Amiga, con el riesgo de que a los jugadores de ST les encantase o lo odiasen.







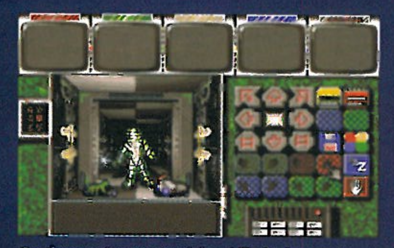
Cuando destruías una base, permanecías atrapado en la superficie del planeta hasta que encontrabas tu nave. Sin tiendas de recambios a mano ni enchufes para recargar la electricidad, los dinosaurios suponían una amenaza.

El mayor motivo de angustia en *Captive* era el peligro de destruir una base antes de recuperar la sonda (abajo) con la que localizar la siguiente. Sólo avanzabas a base de intentarlo o de reiniciar.



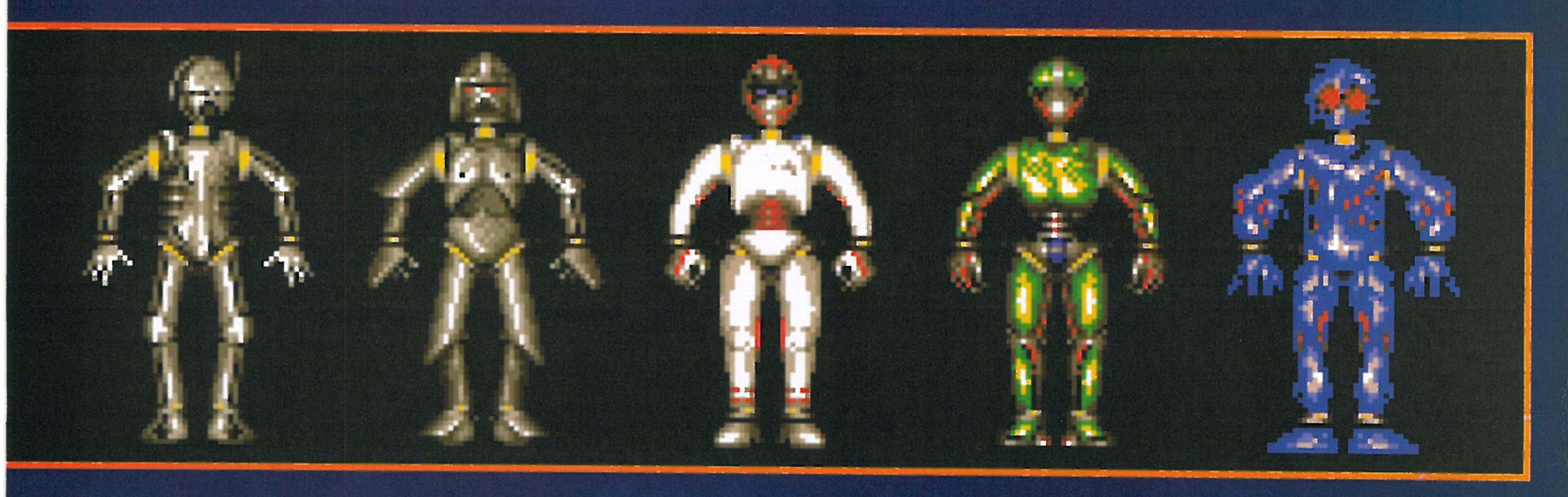
y el testeo, de las que se encargó su hermano, siempre fue sincero acerca del papel inspirador de *Dungeon Master*. En teoría podrías pensar que clonar juegos antiguos pueda resultar un proceso más mecanizado y limitado que clonar juegos nuevos: el nivel de elaboración es actualmente mucho más elevado. Pero la vieja cultura del diseño de juegos se basaba en coger el trabajo de otro, deconstruirlo y reconstruirlo de acuerdo con tus propios gustos: el objetivo no era mejorar respecto del original ni corregir defectos, sino descubrir qué sucedería si se hicieran las cosas de otro modo. Y eso, combinado con el feroz sentido de la individualidad que despierta la obran de un verdadero creador, producía esa extraña tensión entre creatividad e imitación; hoy día es raro encontrarlos combinados de ese modo.

Captive usa sus limitaciones técnicas para potenciar la sensación de amenaza. Los árboles planos parecen monstruos, y lo que en los juegos modernos hubiera sido un bosque denso y monótono, es un laberinto, una pesadilla interminable. En el interior los pasillos están diseñados de modo desorientador. *Captive* sigue siendo uno de los juegos mejor realizados que se hayan producido jamás, una síntesis de mecánica, guión y gráficos.



Captive poseía un potencial casi ilimitado para las batallas desesperadas. Era clave atrapar a los enemigos ocultos, pero el último recurso era apedrear a tus enemigos con trozos de tus camaradas robots caídos.

Pese a lo adecuado de *Captive* como metáfora de los juegos antiguos, esa mecánica es despiadadamente moderna. Hace 16 años nadie empleaba la palabra 'emergente', pero cualquiera que jugara a este juego descubría la tensión de sufrir emboscadas enemigas tras cualquier puerta. Los Dev-scapes y Optics que se conectaban a las ranuras de expansión de los androides producían una perspectiva original sobre la batalla, reinterpretando la perspectiva principal de tu aventura con pantallas extra. Lo que importa no es si el juego resulta antiguo, mejor o peor. Lo básico es que los juegos están vinculados a su propia época y que eso significa que los mejores de cada época son insuperables. Puede que existan juegos mejores –que los ha habido–, pero nunca se habrá creado nada que aproveche con la misma sabiduría el potencial disponible en aquella época. Y eso garantiza que, al igual que otros juegos 'antiguos', permanezca todavía –y lo seguirá siendo siempre– un competidor de igual a igual con los mejores juegos 'nuevos'.



THE MAKING OF...
TOEJAM AND EARL

No fue en *Myst*, el turismo virtual empezó en Mega Drive cuando dos extraterrestres se estrellaron en un planeta conocido

PLATAFORMA: **MEGA DRIVE** DISTRIBUCIÓN: **SEGA** ESTUDIO: **JOHNSON-VOORSANGER PRODUCTIONS** ORIGENN: **EE.UU.** LANZAMIENTO: **1991**

Los juegos que salen al mercado los primeros años de vida de una videoconsola se evalúan de forma diferente a los que les siguen. Sí,también se tiene en cuenta su diseño y *gameplay,* pero se les pide algo más: que sean un exponente de la "diferencia de la nueva generación", que el jugador sienta que el hardware tan caro que se ha comprado le ofrece un rendimiento que no podían darle las máquinas antiguas.

En el caso de la Sega Mega Drive, *Sonic* fue el juego que adoptó ese papel definitorio de "la nueva generación". Pocos juegos podrían estar a su altura en cuanto a velocidad pura, y mostró al gran público el verdadero avance que suponían las máquinas de 16 bits sobre sus predecesoras de 8 bits: el de la caracterización.

Se notaba en los detalles, captados con cariño con animaciones pequeñitas, aparentemente innecesarias. Por primera vez, los personajes se movían con un estilo propio, o se mostraban inquietos cuando se paraban. Hasta Sonic repiqueteaba con los pies cuando se quedaba quieto un rato. Pero eso no es nada comparado con el abanico de actividades de ToeJam y Earl. Durante una misión para recoger los restos desperdigados de la nave con la que acababan de estrellarse, se quedaban dormidos de vez en cuando, bailaban con chicas o eructaban si bebían demasiada cerveza de raíces. Y aunque nada de esto era decisivo para el juego, sí configuraba el título como prodigio de la última vanguardia.

ToeJam & Earl era un juego para pasear y dejarse llevar por la imaginación. Durante un tiempo parecía que esa pareja iba a lograr grandes cosas. "Parecía que podíamos convertirnos en el Mario de Sega –afirma Greg Johnson, creador y diseñador del juego–. Pero entonces lanzaron en Japón *Sonic the Hedgehog* y aquel mercado decidió: 'ToeJam & Earl estaban *out,* y Sonic estaba *in'*. En fin".

Decepciones aparte, lo que sí le permitió *ToeJam & Earl* a Johnson

"Parecía que podíamos convertirnos en el Mario de Sega, pero los japoneses lanzaron *Sonic the Hedgehog* y sentenciaron"





El surtido de personajes era enorme, y uno de los mayores placeres era ver qué había tras la próxima esquina: ¿un hombre vestido de zanahoria, un hámster gigante, Papá Noel...?

TOEJAM CON EARL

Una de las funciones más ambiciosas era el modo cooperativo, en el que dos jugadores recorrían el mapa de manera independiente. "Sí, la pantalla partida. Sega dijo que no podía hacerse en el hardware, pero no les creímos –relata Johnson–. Sí, fue un trabajo muy duro, pero valió la pena. Mark y yo jugamos mucho juntos en cuanto construimos el sistema. Sin el modo cooperativo no lo podríamos haber hecho, así que teníamos que conseguirlo".

fue hacer realidad una ambición personal. "Soy licenciado en biolingüística por la Universidad de San Diego. Mi plan secreto era que me eligieran para hablar con los extraterrestres cuando aterrizaran en nuestro planeta. Lo malo es que parecía que tendría que esperar muchísimo a que eso sucediera, así que decidí que sería más rápido crear mis propios alienígenas para hablar con ellos".

ToeJam y Earl no fueron los primeros extraterrestres con los que Johnson trataba. *Starflight*, su primer juego, fue publicado por EA cuando no tenía más que una pequeña compañía *start-up* ("lección de la vida número 26: ¡ten dinero!", ríe Johnson), y supuso un éxito enorme. "Fue el primer juego de PC en conseguir el platino. Hasta entonces nadie pensaba que la gente quisiera jugar en PC. Je, je". Después siguieron varios títulos, y cuando conoció al programador Mark Voorsanger, se produjo un salto cualitativo. "En realidad nos conocimos en una montaña –recuerda Johnson–. El Monte Tam, en el condado de Marin. Le pregunté: '¿Qué te parecen los extraterrestres?', y me contestó: '¿Quién demonios eres tú?'. Repliqué: '¿Sabes programar?', y repuso: 'Ni te acerques'. Así nos hicimos socios".

Con independencia de lo que se dijeran, crearon Johnson-Voorsanger Productions y empezaron a trabajar en *ToeJam & Earl*. "Era una copia de *Rogue* –admite Johnson–. No se lo digas a nadie. Eso es muy habitual en los videojuegos, encuentras una mecánica de juego que te gusta y la fusilas".

La nave espacial Rapmaster de ToeJam y Earl proporciona el gancho narrativo. Tras estrellarse y partirse en ocho piezas, la labor del jugador es barrer el entorno para encontrarlas y ensamblarlas de nuevo.

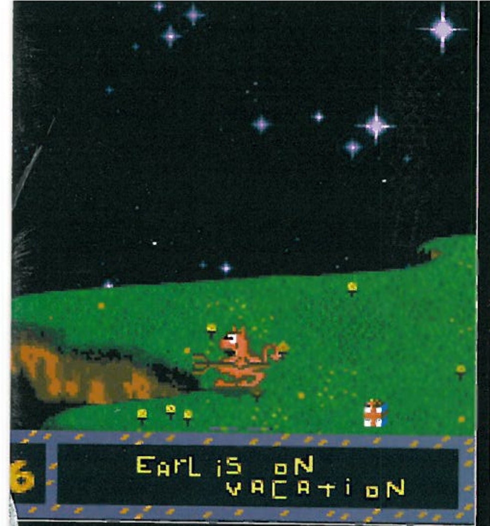
Sin embargo, fueron sus protagonistas los que definieron el juego, a un millón de años-luz de los 'personajes' ASCII de *Rogue*. Irónicos, frívolos y modernos si se comparan con los de *Mario* o *Sonic*, ToeJam y Earl se diferencian de los protagonistas de otros juegos, sobre todo porque tenían una relación auténtica, y reñían y bromeaban entre sí todo el rato.

"Lo primero en lo que pensé fue en los dos personajes y en cómo hablarían entre sí", recuerda Johnson. Voorsanger y él se dirigieron a Sega con su nueva idea. "Lo vieron desde el principio –afirma–. La verdad es que estaban buscando contenido. Ahora resulta más difícil. Es totalmente distinto".

Sega casi no intervino en el proceso de desarrollo. Logró un acuerdo con Johnson y Voorsanger y les dejó crear su juego como quisieran. Con un equipo de dos personas, podría haber sido una labor aburrida, pero Johnson la recuerda divertida. "Sólo éramos dos pollos en el corral. Mark programaba, yo diseñaba, hacía el arte y las voces. El presupuesto era un disparate de pequeño: era unos 160.000 euros. Los presupuestos de los juegos de hoy, que van de uno a 25 millones de euros".

No siempre fue fácil desarrollar para la Mega Drive. "Lo más duro fue la compilación. Tardaba tres cuartos de hora, lo que significa que, después de corregir cada error, tenías que esperar 45 minutos a que recompilara para ver si estaba subsanado. Menos mal que Mark era meticuloso en extremo".

Sabiendo que partía de la sólida referencia de *Rogue*, Johnson confiaba en que la dinámica del juego funcionaría. "Era un objetivo del tipo 'veamos hasta dónde puedes llegar'. Por eso los niveles aleatorios tienen sentido, porque





El nivel cero es uno de los huevos de Pascua más memorables del juego. Al caerse de una isla en forma de donut a la esquina del primer mapa, los héroes pueden beber limonada y ligar con unas chicas.

te animas a rejugar el juego cada vez para llegar más lejos".

Partiendo de una jugabilidad tan sólida, el juego podía centrarse en desarrollar su famosa personalidad relajada. Gran parte de la diversión de *ToeJam & Earl* se debía a los regalos que reunían los alienígenas en sus paseos. Muchos tenían recargas de energía, y otros eran divertidos, aunque no servían para nada. Otros eran peligrosos. Es habitual que los juegos tengan sopresas en su interior, pero daba la sensación de que esos "regalos" eran casi el único ingrediente de *ToeJam & Earl*. "Los regalos son sólo *power-ups* –asegura Johnson–. La idea de usar cosas no identificadas y sorprendentes no fue idea mía. Yo sólo propuse *power-ups* y trampas absurdas".

Los enemigos –curiosamente, los terrícolas– eran otra fuente de diversión. Dibujados por el propio Johnson, iban desde un psicótico vendedor de helados hasta grupos de turistas armados con cámaras; lograron que fueran estereotipos reconocibles pero retocados para conseguir algo original.

"Es normal, porque es una caricatura –medita Johnson–. Añades cosas para conseguir una perspectiva diferente. Quiero decir que, si lo piensas bien, los humanos dan un miedo terrorífico. No me gustaría estrellarme en este planeta".

La banda sonora, de influencia *funky*, fue de Johnson. "Yo cantaba las canciones delante de una grabadora, y el músico John Baker cogió todo ese lío y lo convirtió en música que sonaba bien".

"Si lo piensas bien, los humanos dan un miedo terrorífico. No me gustaría estrellarme contra este planeta"

Cuando se lanzó, *ToeJam & Earl* era un juego durmiente, reconoce Johnson. "La verdad es que Sega no sabía cómo comercializarlo. "En realidad se conoció gracias al boca a boca, que es un proceso mucho más lento que el del marketing normal. Hoy día, los juegos no están en las estanterías el tiempo suficiente como para que eso suceda, y el marketing es mucho más importante. Por eso se ven tan pocos títulos originales".

El éxito cada vez mayor del juego se tradujo en el lanzamiento de continuaciones. *Panic on Funkotron* en 1993 para Mega Drive, y luego, en 2002, *ToeJam & Earl III: Mission to Earth* para Xbox. *Panic on Funkotron* era un *scroller*, algo más convencional que el original pese a tener un enfoque propio de combate. Johnson atribuye los cambios a la reacción de Sega frente al primer juego. "Era muy diferente a pesar de que ellos no lo vieron, y por eso acabamos cambiando tanto el segundo juego. Visto retrospectivamente resultó una mala idea. Hace poco, Sega pidió disculpas por aquello, y esto me hace sentirme mejor. Pienso que era un juego divertido, pero confundió a nuestros seguidores. Lo siento mucho".

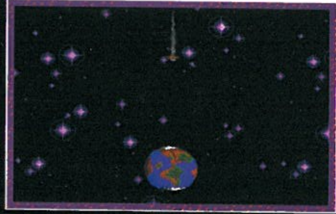
Mission to Earth fue una vuelta al original. Suponía una apuesta nostálgica, pero, aun así, se disfrutaba en sí misma; una joya extraña. "Ese juego no consiguió la misma popularidad –dice Johnso–, pero posee los mismos elementos que el original, y es todavía más bonito".

Aún no se sabe si volveremos a ver alguna vez un retorno de los dos extraterrestres de Funkotron. Nickelodeon posee ahora los derechos cinematográficos, y Johnson admite que le gustaría ver el regreso de *ToeJam & Earl* a las consolas algún día. Ahora trabaja en un juego completamente nuevo para la consola DS: "En realidad, está diseñado para gente que no juega mucho con videojuegos. Se aparta bastante de lo más habitual en la industria. Y posee un estilo creativo muy poco habitual y muy expresivo emocionalmente". Son rasgos que definen a muchos títulos de la DS, y prueban una vez más que *ToeJam & Earl* se adelantó a su época. Aunque puede que haya quedado eclipsado por Sonic, el estilo hip-hop y la relajación del título de Johnson y Voorsanger estaban a un millón de kilómetros de distancia de lo que cualquier otro desarrollador pudieran estar haciendo a comienzos de los años 90. "A la gente le encantó el aspecto social del juego –resume Johnson sin ocultar cierta sensación de orgullo–. Unió a las familias, lo que siempre pensé que era algo absolutamente genial".



REGRESO A FUNKOTRON

En un giro magnífico, el paseo y la exploración no acababan cuando recogías todas las partes de la nave espacial y completabas el juego. La secuencia final, en la que se ve a los alienígenas regresar a su planeta natal de Funkotron, permitía al jugador explorar también ese mundo. Una idea tan fresca y placentera... es difícil comprender por qué no se ve algo así con más frecuencia. "Siempre me han decepcionado los finales de juegos en los que simplemente ves una peliculita –explica Johnson–. Pensé que esto sería más divertido".





Los extraños niveles eran ideales para generarse de forma aleatoria. Moverte por los bordes era fácil gracias a los controles del juego, que hacían que ToeJam (o Earl) se tambaleara un par de segundos antes de caerse.

Creadores

Como el DNI de los desarrolladores

■ **COMPAÑÍA:** Mercury Steam Entertainment, S.L.

■ **FUNDADA EN:** Mayo de 2002

■ **NÚMERO DE EMPLEADOS:** 33

■ **EQUIPO DIRECTIVO:** Ignacio Navas, presidente; Raúl Rubio, consejero delegado; Enric Álvarez, director de Desarrollo

■ **URL:** www.mercurysteam.com

■ **SOFTOGRAFÍA:** *American McGee presents Scrapland* (PC, Xbox), *Zoombies* (N-Gage, Nokia S60 Series)







Jericho es una pesadilla salida de la mente de Clive Barker con calidad gráfica digna de la nueva generación. Saldrá en otoño de 2007.





■ **LOCALIZACIÓN:**
Madrid (España)

■ **PROYECTOS EN CURSO:**
Clive Barker's Jericho (PC, Xbox 360, PlayStation 3) y un proyecto para las nuevas consolas

■ **TODO SOBRE EL ESTUDIO**

"Mercury Steam Entertainment (MSE) fue fundada en mayo de 2002 tras seis meses de preparativos y trabajo a cargo de los diez socios fundadores. Ocho de sus fundadores eran antiguos compañeros en Rebel Act Studios, donde habían trabajado en *Blade of Darkness*, título aclamado por la crítica.

Actualmente, el equipo de MSE consta de treinta y tres personas. Tenemos un equipo excepcional, formado por valiosos profesionales que han estado trabajando juntos de forma maravillosa durante años. Somos muy cuidadosos con nuestros procesos de selección. No nos importa contratar gente con poca o ninguna experiencia, siempre que muestren un gran potencial técnico y humano.

Para nuestro primer proyecto, *American McGee Presents Scrapland*, tuvimos el privilegio de contar con el legendario American MCGee como productor ejecutivo. En dos años de desarrollo, fundamos la empresa, creamos nuestra propia tecnología desde cero y acabamos el proyecto en plazo, sin un solo retraso. MSE se ha labrado una merecida reputación de puntualidad.

Somos extremadamente meticulosos en la etapa de preproducción. El equipo de diseño está formado por programadores, artistas y diseñadores, lo que garantiza un punto de vista global. Acostumbramos a tener un plan B. Una de nuestras máximas es que el mejor equipo de diseño no es aquel con las mejores ideas, sino el que es capaz de resolver los problemas que surgen durante el desarrollo de la manera más eficiente y del modo más creativo.

American McGee Presents Scrapland fue desarrollado completamente con tecnología multiplataforma propia. Hoy esa tecnología ha evolucionado para alcanzar los requisitos de las nuevas plataformas, especialmente PS3 y Xbox 360.

Con nuestra tecnología propietaria, hemos adquirido la habilidad de competir con equipos punteros. Además, preferimos desarrollar soluciones adaptadas a nuestros productos en vez de adaptar nuestros productos a soluciones desarrolladas por otros".





Mercury Steam demostró en *Scrapland* todo su buen hacer.

TIENDAS ESPECIALIZADAS EN VIDEOJUEGOS





¿Quieres formar parte de nuestro grupo de tiendas? info@bladecenter.es



¡escúchanos!





presenta este cupón con tus datos en tu tienda BladeCenter, y obtendrás un descuento de 3€ en compras superiores a 35€!

nombre .... teléfono ....

dirección .... población ....

plataforma ....



Matemáticas modernas

Fruto de la investigación de la Universidad de Cambridge, Geomerics dice que puede solucionar los difíciles problemas del desarrollo gracias a unas matemáticas mejoradas



Chris Doran, consejero delegado de Geomerics.

Teniendo en cuenta la intensa polémica de si los estudiantes (e incluso algunos licenciados universitarios) saben lo suficiente en cuanto a lectura, escritura y aritmética, aquellos que han completado con éxito su educación para convertirse en programadores profesionales podrían sentirse un poco dolidos por oír que han estado utilizando las matemáticas equivocadas.

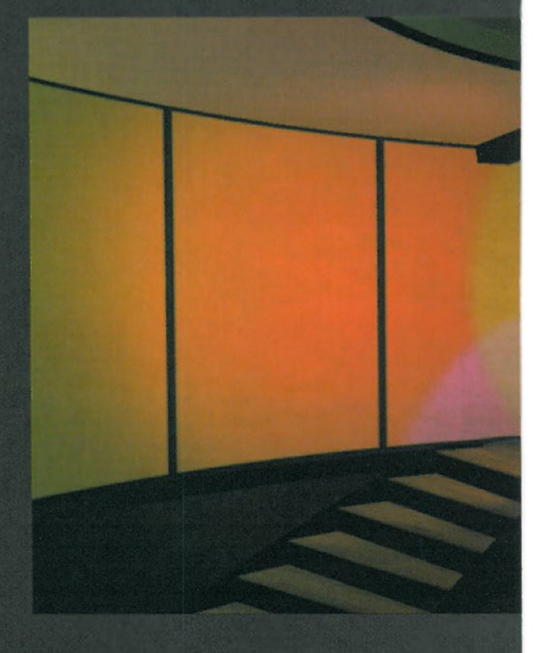
Para muchos de nosotros, las matemáticas sirven para averiguar cuántas cañas te tomas con diez euros. Pero los programadores de juegos deben vérselas con el espacio tridimensional virtual, lo que requiere una técnica de cálculo muy avanzada. Es en este reino de matrices y vectores en el que espera lograr un verdadero impacto la compañía tecnológica Geomerics, una *start-up* nacida de la unidad de investigación astrofísica de la británica Universidad de Cambridge.

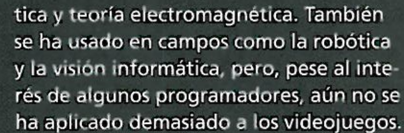
"Los desarrolladores de juegos quieren control, rendimiento y estabilidad"



Julian Davis, director técnico de Geomerics.

El insólito producto que ofrece es un tipo de matemáticas llamado álgebra geométrica, que ha resultado ser especialmente efectivo –en comparación con el álgebra lineal estándar– para resolver problemas avanzados de mecánica cuántica y teoría electromagnética. También se ha usado en campos como la robótica y la visión informática, pero, pese al interés de algunos programadores, aún no se ha aplicado demasiado a los videojuegos.





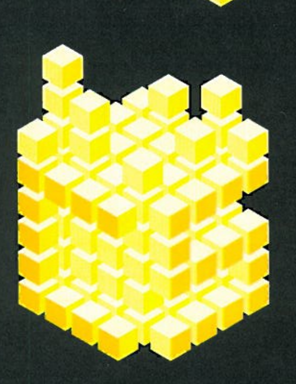
Según el consejero delegado de Geomerics, **Chris Doran**, todo un veterano de la investigación, su principal baza es la habilidad, combinada con todas las áreas de los juegos en que puede resultar útil el álgebra geométrica.

"Nuestra tecnología base puede aplicarse a un amplio surtido de problemas, que van de la física a la radiosidad", explica. En realidad, su primer producto es una de las soluciones pioneras para la radiosidad en tiempo real. Geomerics también está estudiando cómo mejorar la precisión y la velocidad de la animación y captura del movimiento.

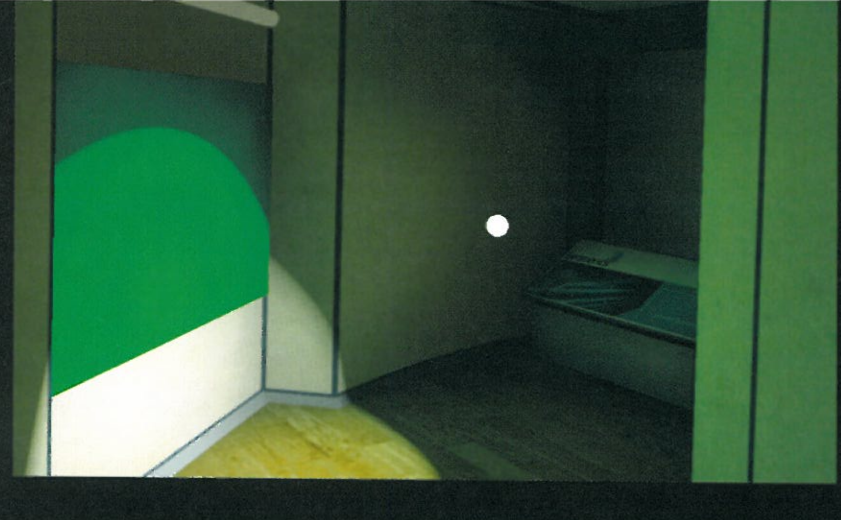
El hecho de que poca gente comprenda exactamente qué vende Doran es un inconveniente. En vez de vender un cacharro más rápido, mejor y más barato, el éxito de Geomerics reside en brindar a los desarrolladores que están atrapados en un barrizal matemático un enfoque

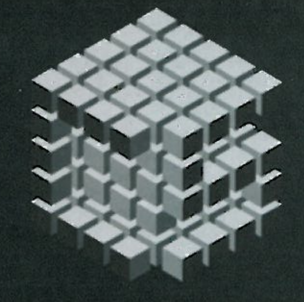


Un área a la que Geomerics intenta aplicar su técnica es la física de cuerpos rígidos, como la de esta demo (en fase preliminar) con miles de cantos rodados interactuando al caer por una ladera.

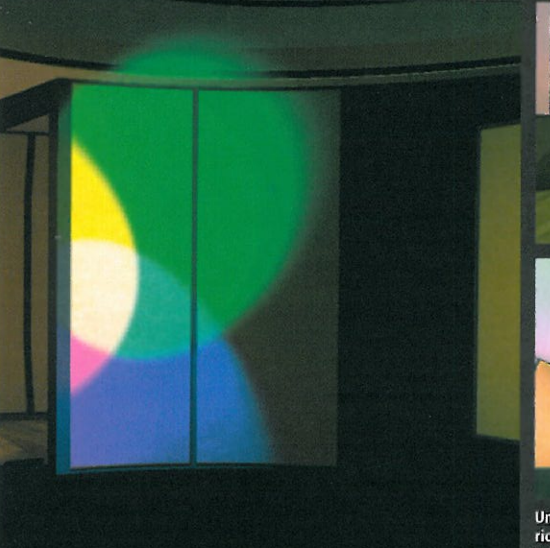


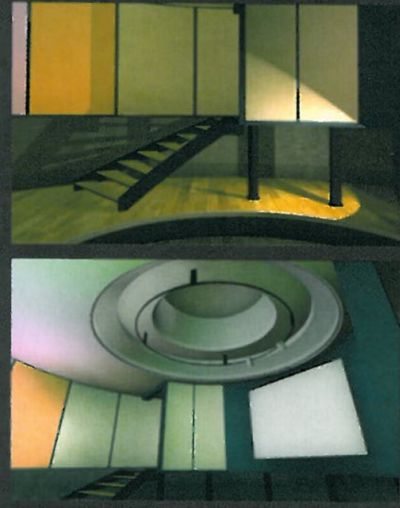






Esta pantalla muestra los tonos de la luz blanca directa, que puede controlarse moviendo el punto blanco. También se ve cómo se refleja la luz, proporcionando luz ambiental en las zonas oscuras.





Un elemento vital del trabajo en tiempo real de Geomerics con la radiosidad es cómo las luces de colores en movimiento interactúan con el color de la escena. Aquí, el reflejo de la luz de la rueda de color sobre los escalones es rojo porque se refleja sobre una pared de ese color.



Ahora se precalcula un mapa luminoso estático; la solución de Geomerics implica que puedes usar luces dinámicas en el juego, con sombras suaves reales, y modelar los reflejos del color.

completamente nuevo. Históricamente, la industria no ha aceptado muy bien unas innovaciones; ya cuesta bastante cumplir las fechas de entrega como para tener que desarrollar el juego partiendo de cero. Por ejemplo, los creadores han estado hablando durante años de cómo hacer evolucionar los modelos basados en polígonos a las técnicas procedimentales de estilo cinematográfico. Y aunque ha habido algunos que se han decidido a innovar, normalmente usando curvas Bezier para generar terrenos, el estándar triangular sigue muy consolidado. Doran asegura que las mejoras de rendimiento, unidas a la manera en que Geomerics pone su tecnología en las manos de los desarrolladores, superarán, pese a todo, tales reticencias.

Julian Davis, antes director técnico en Kuju, se ha incorporado a la empresa como CTO. "Lo que quieren los desarrolladores de juegos es rendimiento, control y estabilidad", afirma. Y esto es parte inherente del álgebra geométrica. Añade: "Es un lenguaje para operaciones geométricas básicas, cualquier cosa sobre funciones de colisión a interpolado de rotores –indica Davis–. La biblioteca de funciones que sale de este lenguaje es eficiente, numéricamente más estable y fácil de optimizar para el hardware".

Este último punto resulta especialmente importante para que los algoritmos de Geomerics funcionen bien en los procesadores de núcleo múltiple que se emplean en la PlayStation 3 y la Xbox 360. El paso de fabricar tarjetas gráficas integradas en procesadores de propósito general es otra ventaja. Una de las demos iniciales de Geomerics reflejaba la moda de utilizar tarjetas gráficas para la física, por ejemplo. Otro plan de Doran para el futuro es introducir la tecnología en los chips del mañana.

Queda mucho todavía para poder materializar ese sueño, sin embargo. La actividad del día a día se centra más bien en trabajar con desarrolladores importantes para demostrar a los escépticos la gran diferencia que este nuevo tipo de mates puede tener sobre la calidad visual de los juegos, algo de lo que todos nos beneficiaríamos.

Arrojemos algo de luz (reflejada)

Una de las principales razones por las que ni siquiera los juegos de próxima generación resultan tan realistas es la aproximación que realizan los motores de renderizado en tiempo real en lo referente a la iluminación dinámica de una escena. Cierto, la mayoría de motores pueden manejar actualmente los efectos de una serie de luces en movimiento, pero sólo pueden modelar los rayos directos, no sus reflejos o, más concretamente, las interacciones de esos rayos con las superficies sobre las que se reflejan.

"La radiosidad describe el hecho de que el mundo no está iluminado por luces, sino por los reflejos de esas luces en las supercicies, y el reflejo de esa luz reflejada en otras superficies, y así sucesivamente", explica Davis. La radiosidad es la razón por la que las salas con paredes rojas resultan más cálidas, mientras que las que tienen luz azul parecen más frías.

"El álgebra geométrica nos proporciona una metodología para solucionar este tipo de problemas –aclara Davis–. Básicamente nos retrotraemos a los primeros principios básicos, reformulamos el problema por medio del enfoque del álgebra geométrica y surgen nuevas soluciones".

Previamente, el problema con la radiosidad en tiempo real es que exigía demasiado al procesador para poder calcularse en tiempo real. Por esta razón, los desarrolladores han parcheado la cuestión preprogramando mapas de iluminación estática. Mapas que no pueden reaccionar a la iluminación dinámica, lo que hace que el juego parezca sutilmente erróneo.

Con el álgebra geométrica, Davis asegura, Geomerics puede ofrecer una solución que garantice un aspecto magnífico y gestione de manera realista las luces dinámicas. Sostiene que además gestiona las sombras claras, se integra fácilmente con técnicas como el mapeado normal y brillante, y soporta efectos de iluminación de una gama extremadamente dinámica.

Esta técnica no cambiará la forma de crear los juegos para los desarrolladores. "Una de las características más agradables es que los artistas no deben renombrar las superficies ni introducir reglas especiales", destaca Davis. Implica, sin embargo, un paso previo de preprocesado, aunque Davis sostiene que no hay que invertir tantas horas como con las técnicas anteriores.

Pero, al margen de lo sofisticado e inteligente que resulte, lo más importante para Geomerics, desde un punto de vista de negocio, es cómo conseguir que los desarrolladores se decidan a emplar la tecnología. Inicialmente está optando por trabajar estrechamente con un desarrollador para integrar su código directamente en un motor, y estar disponible para solventar cualquier problema que pueda surgir. "En este momento estamos dialogando con una serie de desarrolladores; es cuestión de encontrar el juego idóneo en el momento correcto de desarrollo", nos confiesa Davis.

En el medio plazo habrá otra opción trabajando con los proveedores de motores middleware. En todo caso, hasta el año que viene no podamos ver juegos movidos que funcionen por álgebra geométrica.


POR JEFF MINTER

EL PROGRESO DE YAK

Notas desde el taller del diseñador de juegos

CON LA BARBA SIN ARREGLAR

Bah. Mi OX360 ha petado. Admito que suelo dejarla encendida todo el tiempo, aunque no la esté utilizando, lo que seguramente no es la mejor idea del mundo, pero tampoco esperaba que... ya sabes, que fuera a petar por eso. Pero el otro día iba a descargar *Time Pilot* desde Live Arcade y descubrí que se encontraba bloqueada y que en la pantalla se veían píxeles repartidos de forma aleatoria, y además hacía un horrible ruidito agudo y chirriante. La reinicié y todo iba bien hasta que la descarga iba al 86 por ciento, momento en el que reaparecieron el pixelado y el ruidito.

La dejé apagada un par de días pensando, con más esperanza que convicción, que quizá así lograra que "un descanso pudiera hacerle algún bien"; después la encendí y terminé la descarga de *Time Pilot* (proceso que realizó sin preguntarme y con total fluidez; la culpa no es del Dashboard). Todo parecía correcto, y empecé a calentar motores con el juego sin quitar el ojo de los demoledores tanteadores de mis amigos. No soy malo con *Time Pilot* una vez le cojo el tranquillo; he recorrido todas las zonas con tiempo cinco veces en una partida en mi cabina MAME y estaba intentando una pequeña plusmarca.

La primera partida —buen comienzo, un puñado de Achievements logrados de un tirón, y muerte por no prestar atención suficiente en torno a los 100.000— fue como la seda. Un poco de práctica y pronto conseguiría aumentar la velocidad. Tras acabar el juego fui a mirar a la página de Achievements para ver qué había ganado, y, en ese momento, la pantalla se puso negra.

Todavía no quería creer que mi 360 agonizara, así que me convencí de que podría ser cosa del software. Reinicié, activé *Time Pilot* e hice un segundo intento. Se trató de un inicio un tanto sucio y accidentado, pero se recuperó, superando la marca de 100.000 sin grandes dificultades. Unas cuantas partidas más y conseguiría hacer picadillo los tanteadores de varios amigos, así que me tranquilicé y empecé una nueva partida.

Aproximadamente a la mitad del primer nivel, la imagen se congelaba, se pixelaba, el chisme chirriaba. Se bloqueaba. Demonios.

Por suerte, tengo más de una 360 en casa, así que no me he quedado del todo sin la bendición de la 360, y haré una primera comprobación utilizando una PSU distinta para ver si el problema pudiera estar ahí más que en la propia 360, pero, en todo caso, es un rollo irritante. Sobre todo si tienes en cuenta que *Dead Rising* está en la calle.

Por supuesto, ahora está también la opción de inclinarme por la Wii de Nintendo. Todavía no la he tocado, y lo que sé es que es como una GameCube más potente y con un mando más guay, pero seguramente sea la consola más fascinante de esta inminente generación, y tiene toda la pinta de que tampoco me dejará sin un duro en el banco, lo que es un punto a su favor.

> "Los frikis son los idiotas de los videojuegos. Yo soy simplemente un jugador. No le debo lealtad a ningún fabricante de videoconsolas"

Estoy convencido de que pueden perfectamente producirse unos cuantos horrores como los que ha habido con la DS, haciendo que los desarrolladores metan con calzador el mando Wii Remote sólo porque creen que deberían, y no porque el juego realmente lo pida, pero igualmente estoy seguro de que habrá juegos excelentes. Además, ¿en qué otro lugar voy a poder jugar a *Animal Crossing Wii?* En todo caso, estoy deseando probar la Wii y averiguar si el mando está a la altura de todo el revuelo que ha armado.

Soy consciente de que me arriesgo a que todos los fans de Sony viertan sobre mí su odio una vez más, porque aún no he dicho que haya reservado una PlayStation 3; ah, los frikis, ¿no te resultan adorables a ti también? Benditos sean, porque no pueden leer una columna irónica sin abrir la puerta a su rabia indignada. Increíble, hubo incluso un tipo que se tomó la molestia de enviar un correo electrónico y decirme que "me arregle la barba"; me pareció magnífico.

Los frikis son en realidad los idiotas del mundo del videojuegos. Yo soy simplemente un jugador. No le debo lealtad a ningún fabricante de videoconsolas en particular. OX360 posee algunos juegos que me gustan, y tiene Live Arcade, que la verdad es que disfruto mucho. Wii es diferente y se venderá lo bastante barata como para que pueda pillarme una y darle una oportunidad sin endeudarme hasta las cejas.

Lejos estoy de afirmar que la PS3 sea una caca (de hecho, en un artículo reciente, dije que estaba seguro de que sería bastante buena), ni tampoco estoy diciendo que Sony sea una porquería ni que lo sean sus juegos: sólo que, si voy a gastarme varios cientos de euros en una consola nueva, será mejor que haya al menos un par de juegos superexcelentes a los que esté loco por jugar, y aún no he visto esos juegos. Lo cual tampoco significa que no vayan a llegar —estoy convencido de que llegarán—, pero no me parece descabellado no estar dispuesto a gastar una importante cantidad de dinero en una consola nueva si no hay ninguna prueba de que vaya a haber de momento algo realmente apasionante con lo que jugar. En cuanto vea esos juegos, en ese momento encargaré mi PlayStation 3: es así de simple. Y si alguien debería pensar en cuidar su pelo facial, esos son los frikis.

Cielos, callaos de una vez.

Jeff "Yak" Minter es fundador del laboratorio británico Llamasoft, cuyo proyecto más reciente fue el sintetizador visual integrado en la Xbox 360.



Ilustración: tstokes

XBOX 360

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





XBOX 360

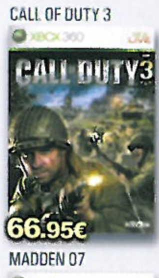








Pack	Precio
XBOX360 PRO SYSTEM	399.95€
XBOX360 POWER PACK	449.95€
XBOX360 + PES6	434.95€
XBOX360 + CALL DUTY 3	434.95€
XBOX360 + NFS CARBONO	436.95€
XBOX360 + SPLINTER CELL	434.95€
XBOX360 + GEARS OF WAR	434.95€





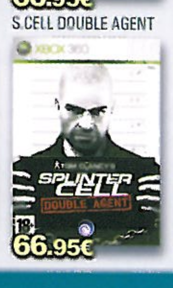






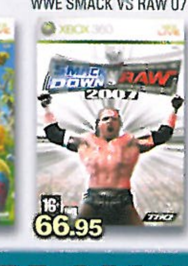












Juego	Precio
CALL OF DUTY 3	66.95€
DEAD RISING	66.95€
DOA XTREME 2	56.95€
ERAGON	56.95€
F.E.A.R.	66.95€
FIFA 07	66.95€
FIGHT NIGHT ROUND 3	29.95€
FOOTBALL MANAGER 07	66.95€
GEARS OF WAR (ED. ESPECIAL 66.95€)	61.95€
KAMEO	29.95€
MADDEN 07	66.95€
MARVEL ULTIMATE	66.95€
NINETY NINE NIGHTS	61.95€
NBA LIVE 07	66.95€
NBA 2K7	56.95€
NEED SPEED CARBONO	66.95€
NHL 07	66.95€
NHL 2K7	56.95€
PREFECT DARK ZERO	29.95€
PES 6	61.95€
PHANTASY STAR UNIV.	66.95€
RAINBOW SIX VEGAS	66.95€
SAINTS ROW	66.95€
S.CELL DOUBLE AGENT	66.95€
SONIC THE HEDGEHOG	66.95€
SUPERMAN RETURNS	66.95€
TONY HAWK PROJECT 8	66.95€
TIGER WOODS PGA 07	66.95€
VIVA PIÑATA	56.95€
WWE SMACK VS RAW 07	66.95

Wii — 08 DICIEMBRE 2006

CONSOLA NINTENDO Wii + Wii SPORTS

(INCLUYE REMOTE CONTROL + NUNCHAKU)

HAZ TU RESERVA




249.95€

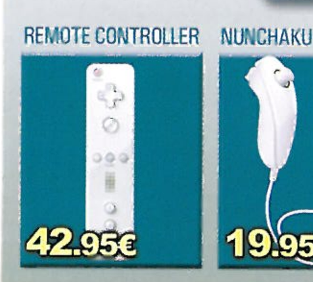
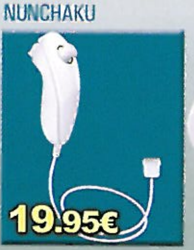




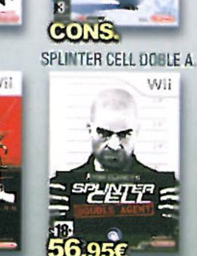






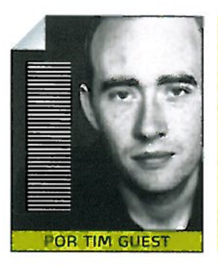

Accesorio	Precio
REMOTE CONTROLLER	42.95€
NUNCHAKU	19.95€
CLASSIC CONTROLLER	19.95€






Juego	Precio
CARS	56.95€
CALL OF DUTY 3	56.95€
COLEGAS BOSQUE	56.95€
EL CORRAL	56.95€
FARCRY VENGEANCE	56.95€
G.PINBALL CLASSICS	36.95€
BILLY & MANDY	CONS.
GT PRO SERIES (INCLUYE VOLANTE)	56.95€
HAPPY FEET	CONS.
METAL SLUG ANTHO	46.95€
MONSTER 4X4 (INCLUYE VOLANTE)	56.95€
MARVEL ULTIMATE	56.95€
NFS CARBONO	56.95€
RAYMAN RAVING R.	56.95€
RED STEEL	56.95€
SPLINTER CELL DOBLE A.	56.95€
SUPER FRUITBALL	32.95€
SUPER MONKEY BALL	56.95€
TONY HAWK DOWNHILL	56.95€
WII PLAY (INCLUYE REMOTE CONTROL)	46.95€
ZELDA TWILIGHT PRI	56.95€


POR TIM GUEST

LA COLUMNA DE GUEST Postales desde el universo *online*

UN MUNDO PARA TI SOLITO

El doctor Henry Jenkins, director del Programa de Estudios Comparativos sobre Medios del Massachusetts Institute of Technology, ha calificado a los videojuegos de "espacios de juego virtual": zonas en las que los adultos jóvenes encuentran "completa libertad de movimiento" para conocerse a sí mismos, lejos del escrutinio moral de la sociedad. Pero nunca había visto un ejemplo tan literal de esto hasta el caso Todd Robertson, un chico de 17 años que, con unos amigos, valló un solar del norte de Londres no para construir un local ni montarse un rincón junto a su pub favorito, sino para construir su propio mundo.

En julio de 2004, el servidor oficial de *Lineage II* tenía filtraciones. Estos jugadores vieron que, con algo de tiempo y un pequeño servidor, podían hacer funcionar una versión propia del juego. Dos años después, los mundos virtuales privados son un negocio en plena eclosión. Los de más éxito —L2Extreme, con cinco servidores diferentes, es el mayor— cuentan con decenas de miles de jugadores. El sitio web Gamers 200 enumera las 200 principales páginas sobre *Lineage II,* y la mitad son privadas. Cada uno tiene un anuncio en forma de *banner* diseñado para animarte a visitarlo: "¡Tiendas!", "¡Magnífico ambiente!", "¡Pesca!".

Los socios de Robertson comenzaron este viaje a los mundos virtuales siendo tres compañeros de clase del norte de Londres. Formaron un clan centrado en su FPS favorito, y luego se deslizaron discretamente a *Lineage II.* Se trasladaron a servidores privados porque allí se divertían más; podían hacer avanzar más rápido a su personaje, había más actividad y tenían una sensación de exclusividad. A medida que se movían de un servidor a otro los iban conquistando, pero seguían pensando que podían hacerlo ellos mismos, y mejor. Una tarde, otro jugador —con el que ya habían luchado en *Lineage II* pero nunca conocieron en la vida real— se ofreció a financiar su servidor. Otro amigo ofreció un PC de gama alta como campo de pruebas. Con un poco de C++ básico y tiempo, modelaron a su gusto una sección del universo de *Lineage II.*

Entonces el misterioso socio capitalista se retiró. Les pareció que era una pena desperdiciar el trabajo, así que consiguieron el dinero ellos mismos, alquilaron un servidor, bautizaron su mundo como L2Supremacy y lo pusieron en marcha. Un mes después ya contaban con alrededor de un centenar de jugadores en los momentos altos de tráfico. Robertson —conocido *online* como 'TØdd'— es el responsable de eventos; sostiene batallas PvP en El Coliseum.

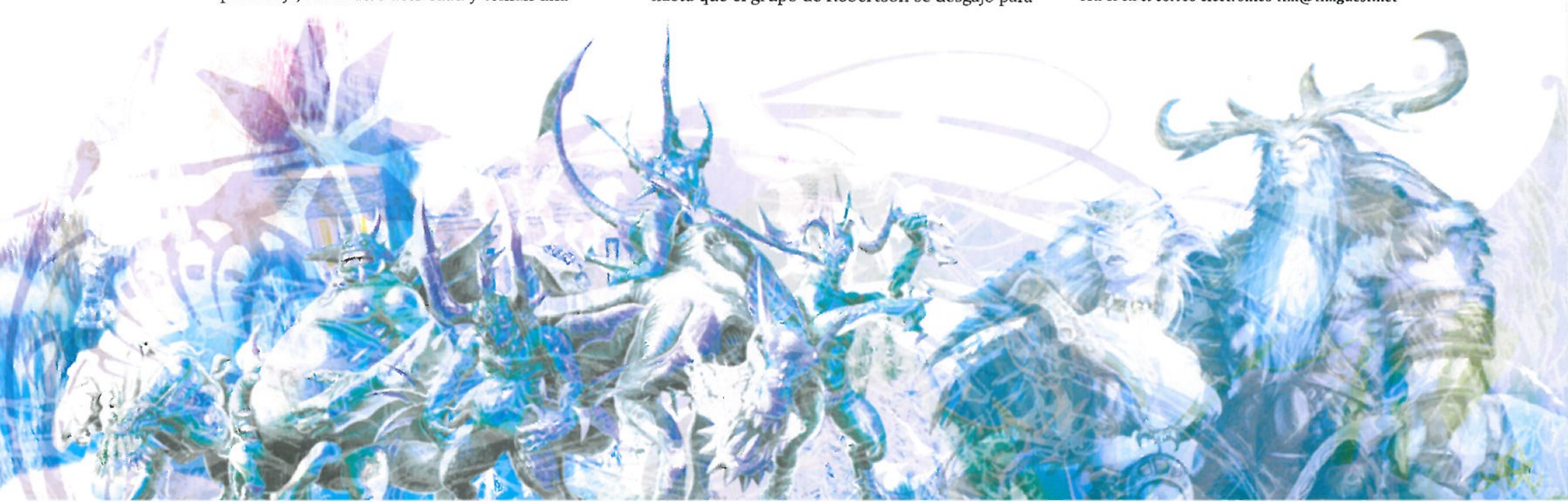
> "Consiguieron el dinero ellos mismos, alquilaron un servidor, bautizaron su mundo como L2Supremacy y lo pusieron en marcha"

De acuerdo con Jenkins, el objetivo de estos nuevos páramos virtuales es escapar de los mirones y del orden de la sociedad; y en estos mundos virtuales caseros la ruptura de las normas (o al menos el intento) es bastante habitual. Robertson y sus amigos conocen trucos aprendidos en sus paseos por los servidores: han añadido un retardo a la pantalla de acceso para cubrir contingencias legales y han incorporado unas criaturas invisibles, escondidas en zonas inaccesibles bajo su mundo, que se cargan cuando haces clic sobre ellas; esto detiene el software automatizado, como L2Walker, diseñado para nivelar tu personaje. Además, tienen un rival: L2Frenzy. Formaban parte del mismo clan, hasta que el grupo de Robertson se desgajó para construir su servidor: al día siguiente, el otro grupo anunció que estaban formando un servidor también. El otro grupo ha intentado sabotear L2Supremacy, sobrecargando su sitio web y entrando clandestinamente en su mundo con privilegios GM y malas intenciones. Robertson me dijo: "Lo estamos haciendo mejor que ellos. Mientras vayamos por delante, me da igual".

A la hermana de Robertson le preocupa la cantidad de tiempo que pasa en mundos virtuales; a mí no. Está en la vanguardia de un movimiento nuevo que parece predestinado a continuar. (En agosto hubo también fugas en la última actualización de *Lineage II;* el rumor que oyó Robertson fue que alguien de NCSoft recibió 10.000 dólares: el sitio que compró los archivos los vendió por 5.000, y pronto estaba en todas partes.) El espacio de servidor y el ancho de banda cuestan dinero, así que la mayoría de servidores privados ofrecen a sus jugadores la posibilidad de hacer 'donaciones' a cambio de ventajas en el juego. Es muy barato comparado con la compra del juego comercial. Algunos servidores hacen un montón de dinero (L2Extreme asegura haber ganado unos 20.000 € en una semana).

Robertson y sus socios han construido un mundo entero. Ahora tienen que gestionarlo. Esperan contar con tantos jugadores como sea posible, así que han visto que deben hacer menos regalos potentes elevando los precios, de modo que los nuevos jugadores no se encuentren en una desventaja abrumadora. Están aprendiendo estrategias de gestión, además. Necesitan directivos para ejecutarlas, y TØdd está entrevistando a los candidatos. Hace preguntas como: "Si alguien te dijera que dejes de hacer algo, y, a continuación, que lo hicieras de nuevo, ¿qué harías?" (La respuesta correcta, por supuesto, es: "Devolverle a la edad de piedra".)

Tim Guest está trabajando en un libro sobre mundos virtuales. Si tienes una historia virtual, puedes contactar con él en el correo electrónico tim@timguest.net



PlayStation®2 ™

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en videojuegos

W W W . G A M E S H O P . E S



Pack	Precio
PSTWO BLACK BÁSICA	129.00€ (SILVER 139€)
PSTWO BLACK + EYETOY PLAY SPORTS	159.00€
PSTWO BLACK + F1 06	149.00€
PSTWO BLACK + FIFA 07	159.00€
PSTWO BLACK + BUZZ CONCURSO DE DEPORTES	159.00€
PSTWO BLACK + SINGSTAR EDAD ORO POP ESPAÑOL	159.00€
PSTWO ROSA STARTER PACK	159.00€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES



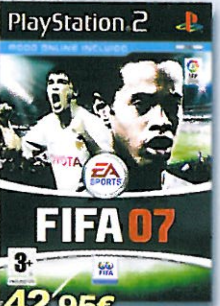







Juego	Precio
CANIS CANEM EDIT	56.95€
DBZ TENKAICHI 2	56.95€
FIFA 07	42.95€
DIRGE OF CERBERUS FF VII	37.95€
KINGDOM HEARTS 2 (EL LIBRO GUÍA OFICIAL 11.95€)	56.95€
NFS CARBONO	56.95€
PES 6 (EL LIBRO GUÍA OFICIAL 11.95€)	56.95€





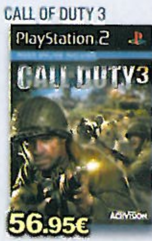



Juego	Precio
ACE COMBAT BELKAN	46.95€
ARTHUR MINIMOYS	46.95€
BIONICLE HEROES	42.95€
BRATZ DIAMONDZ	37.95€
BUZZ SPORTS QUIZ (+BUZZERS 56.95€)	37.95€
CALL OF DUTY 3	56.95€
COLEGAS EN EL BOSQUE	42.95€
DANCE FACTORY (+ALFOMB. 46.95€)	32.95€
DELTA FOCE BHD TEAM	29.95€
DMC 3 DANTE AWAKE.	19.95€











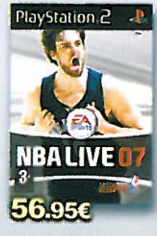
Juego	Precio
ERAGON	37.95€
EYETOY PLAY SPORTS (+CÁMARA 56.95€)	37.95€
GUITAR HERO 2 (+GUITARRA 76.95€)	46.95€
HAPPY FEET	37.95€
JUSTICE LEAGUE HERO	42.95€
LEGO STAR WARS 2	37.95€
LOS SIMS 2 MASCOTAS	56.95€
LOS SOPRANO	42.95€
MADDEN NFL 07	56.95€
MANAGER LIGA 2007	46.95€





Juego	Precio
MGS 3 SUBSISTENCE	42.95€
MARVEL ULTIMATE	56.95€
NARUTO ULT. NINJA	46.95€
NBA LIVE 07	56.95€
NBA 2K7	37.95€
NHL 07	56.95€
NHL 2K7	37.95€
PHANTASY STAR U.	46.95€
RAYMAN RAVING R.	42.95€
RULE OF ROSE	42.95








Juego	Precio
SAINT SEIYA 2 HADES	56.95€
SAMURAI WARRIORS 2	46.95€
SCARFACE	46.95€
SINGSTAR POP ESPAÑOL (+MICROS 56.95€)	29.95€
S.CELL DOUBLE AGENT	42.95€
SPYRO NEW BEGGINING	37.95€
SUPERMAN RETURNS	37.95€
TIGER WOODS PGA 07	56.95€
TONY HAWK PROJECT 8	56.95€
WWE SMACK VS RAW 07	46.95











VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA



BIFFOVISION Desbloqueada la opción de quejas

¿NECESITAN FAMOSEO LOS VIDEOJUEGOS ?

Es una cuestión que se ha debatido durante años, sobre todo a partir de un artículo escrito hace poco por la celebridad de los videojuegos Dave Perry. En su artículo, Perry alegaba que la industria de los videojuegos necesita desesperadamente una nueva generación de celebridades de los videojuegos. ¡Vaya!, si incluso fue tan amable de mencionarme como alguien famoso en el mundo del videojuego de la última generación ("pirata rehabilitado", claro que sí... pero ¿famoso?, me parece que no).

Pero cuando el boom de los videojuegos de los años 90, ni siquiera se discutía la cuestión de la necesidad de famosos. Con ayuda de la capacidad de la tele para subirse al carro, aparecieron celebridades reales del *gaming*, como Violet Berlin, Dominik Diamond, o incluso Ben "el" Inventor. En la siguiente oleada surgieron personalidades como Danny Curley, el campeón de Sega; o Big Boy Barry, o —estés o no de acuerdo con los periodistas que dicen quién es famoso basándose en dedicatorias de fotos— Julian Jaz Rignall y Radion Automatic.

Puedes discutir hasta quedarte ronco si un periodista puede convertirse en famoso o no, pero ahora que yo ya soy un poquito más viejo puedo entenderlo en cierto modo. Mi hija reverencia al equipo editorial de la Revista Oficial de Nintendo como si fueran dioses, y a menudo cita la revista como si fuera un texto religioso.

¡Caray!, para ser sincero, una vez vi a Julian Rignall en una tienda de videojuegos en Oxford Street, en el centro de Londres, y le rodeaba tal marea de curiosos que yo mismo le seguí hasta la caja... Ese fue el momento en que estuve más cerca de acosar y casi asaltar a un famoso. En una ocasión incluso me emocioné —en un sentido puramente heterosexual—, cuando vi a mi viejo amigo Neil 'Quién' West al coincidir junto a él en unos servicios. Así que puedo entender por qué los periodistas de juegos se ven elevados a la categoría de famosos. Lo que no creo es que sea necesario para la salud de la industria.

Una cosa es disfrutar con el análisis de un juego, pero parece absurdo aplaudir a alguien porque cumple con su trabajo. Independientemente de la actitud gilipollesca de 'cuanto menos digas sobre el tema, mejor' del Nuevo Periodismo Videojueguil.

Puede que no vivamos la histeria mediática de la primera mitad de los años 90, pero el sector mueve más dinero que nunca. ¿Para qué queremos famosos cuando Sony y Microsoft son perfectamente capaces de llevar el marketing de sus consolas? Yo diría que la industria lo que necesita con urgencia son personajes más potentes y más icónicos —en la línea de Sonic o de Lara—, pero ese es otro debate.

> "¿Para qué queremos famosos cuando Sony y Microsoft son capaces de encargarse sin problemas del marketing de sus plataformas?"

Siempre recuerdo una historia, seguramente apócrifa, que relata cómo Andrew Digeley —tras la ruptura de Wham!— salía de los sitios a empujones y quejándose de ver su intimidad invadida por los *paparazzi*, a pesar de que estaba claro que quería —necesitaba— ser fotografiado. Una vez, los fotógrafos, hartos de su comportamiento, se pusieron de acuerdo para bajar las cámaras cuando Ridgeley apareciera, y cuando lo hicieron, la estrella quedó cariacontecida. Desapareció de la vida pública poco después.

Al fin y al cabo la celebridad vive completamente para sí misma. Puede que la gente sienta el impulso de convertirse en famoso —y en los años 90 te convertías en famoso con el mínimo esfuerzo, todo lo que necesitabas era estar muy obeso, ser una chica, llevar un sombrero gracioso o ponerte un nombre estúpido...—, pero la industria del juego no necesita gente famosa, no veo qué ventajas puede tener.

No es como el cine, la televisión o la música, donde el producto suele estar vinculado al talento de una persona. Los videojuegos suelen ser obras colectivas —hoy día, más que rentables económicamente—, pero el producto debería ser siempre el videojuego, no quien lo creó.

De modo que ¿quiénes son ahora los famosos de los videojuegos? Shigeru Miyamoto sigue siendo un ídolo para millones de personas, y Peter Molyneux es seguramente la figura más conocida en la escena británica de los videojuegos. Mi compañero columnista Jeff Minter es una figura de culto con un público realmente devoto, pero me extrañaría que se conciba a sí mismo como una celebridad.

De la vieja guardia, Games Animal sigue luchando; su web es un tributo a sus días de gloria, en que presentaba el Games World (aunque mi sitio web, www.mrbiffo.com, por si te interesa, obvia mi pasado con los videojuegos, al igual que la de Jonathan King intenta pasar de puntillas sobre ciertas partes de su vida.

Jaz Rignall se mudó a Estados Unidos, Violet Berlin fue mamá (literalmente), Matthew Smith se dedica a eventos que tienen que ver con los videojuegos retro, Big Boy Barry se pasó al terreno de las relaciones públicas, y Ben el Inventor vendió más de 50 millones de álbumes en todo el mundo antes de desarrollar una adicción a la heroína que lo debilitó, casarse con Courtney Love y volarse los sesos en una habitación encima del garaje de su casa en Seattle.

No es demasiado creíble, ¿verdad?

Mr Biffo cofundó Digitiser, sección de videojuegos del teletexto en el británico Channel 4, y ahora escribe sobre todo para la tele.



Ilustración: tstokes

PSP™ PlayStation®Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en video_juegos

WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - 15010 A CORUÑA ☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 / 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
c/Historiador Vicente Ramos - C.C. TORRE GOLF & NEGOCIOS - 03540 PLAYA DE SAN JUAN ☎ 965 26 40 09 EMAIL: sanjuan@gameshop.es

ALMERÍA
c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

ASTURIAS
c/La Cámara, 61 - 33401 AVILES ☎ 984 052 997 EMAIL: aviles@gameshop.es

BALEARES
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
¡¡NUEVA APERTURA!! Rambla Francesc Maciá, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁCERES
c/Sor Valentina Mirón, 25 - 10600 PLASENCIA ☎ 927 42 39 58 EMAIL: plasencia@gameshop.es

CADIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es
Avda. Almirante León Herrera S/N C.C. S. FERNANDO PLAZA - 11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68 EMAIL: sanfernando@gameshop.es

CANTABRIA
c/Hermandad Donantes de Sangre, 2 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS ☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es
c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

CASTELLÓN
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

GIRONA
c/Contoliu, 59 - 17300 BLANES ☎ 972 35 37 43 EMAIL: blanes@gameshop.es

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

GUIPUZCOA
c/Araba Etorbidea, 2 - 20400 TOLOSA ☎ 943 57 69 82 EMAIL: tolosa@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 - 23700 LINARES ☎ 953 65 74 00 EMAIL: linares@gameshop.es

LAS PALMAS
c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es
c/Juan de Bethencourt, S/N C.C. AULAGA L-18 35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 122 EMAIL: fuerteventura@gameshop.es

MADRID
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE 28300 ARANJUEZ EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MÁLAGA
c/Camino San Rafael, 14 - L-2 - 29006 MÁLAGA ☎ 952 31 95 89 EMAIL: malaga@gameshop.es

MURCIA
Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
c/Paseo, 30 Galerias Viacambre - L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VALLADOLID
c/Enrique IV, 4 - perpendicular a Teresa Gil 47002 VALLADOLID ☎ 983 21 14 48 EMAIL: valladolid@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

PSP BASE PACK — SONY PSP + BATTERY PACK + AC ADAPTOR — AHORA TAMBIÉN VERSIÓN BLANCA! — 199.95€


PSP BASE PACK +SIMS 2 MASCOTAS — 229.95€


PSP BASE PACK +GTA VICE CITY — 229.95€


PSP BASE PACK +MOH HEROES — 229.95€


PSP BASE PACK +TEKKEN DARK R. — 229.95€


PSP BASE PACK +FIFA 06 — 229.95€

CONSULTA OTROS PACKS DISPONIBLES

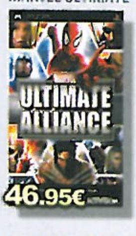









ACE COMBAT X 46.95€ · CAPCOM CLASSICS 29.95€ · DYNASTY W. VOL 2 46.95€ · EA REPLAY 29.95€ · ERAGON 37.95€ · FIFA 07 46.95€ · GTA VICE CITY S. 51.95€ · GUN SHODOWN 46.95€ · KILLZONE 46.95€

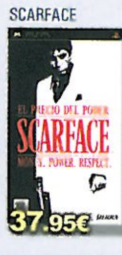







METAL SLUG ANTHO 46.95€ · MOH HEROES 46.95€ · MONSTER HUNTER 29.95€ · MOTO GP 46.95€ · MARVEL ULTIMATE 46.95€ · NBA LIVE 07 46.95€ · NFS CARBONO 46.95€ · PES 6 46.95€ · PRINCE PERSIA RIVAL 46.95€








POWER STONE 42.95€ · RAINBOW SIX VEGAS 46.95€ · RIDGE RACER 2 46.95€ · SCARFACE 37.95€ · SIMS 2 MASCOTAS 46.95€ · SONIC RIVALS 46.95€ · STAR WARS LETHAL 46.95€ · TEKKEN RESURRE. 46.95€ · WWE SMACK RAW 07 46.95€

NINTENDO DS — GAME BOY micro






NINTENDO DS LITE (TRES COLORES) 149.95€ · NINTENDO DS (TRES COLORES) 129.95€ · NDS + NINTENDOGS (2 PACKS) 149.95€ · GBA SP RETROILUMINADA 99.95€ · GAMEBOY MICRO 99.00€





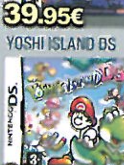



AGE OF EMPIRES 37.95€ · ASPHALT 2 37.95€ · BIG BRAIN ACADEMY 29.95€ · BIONICLE HEROES 37.95€ · BRAIN TRAINING 29.95€ · BRATZ DIAMONDZ 42.95€ · COOKING MAMA 32.95€ · ENGLISH TRAINING 29.95€




FIFA 07 42.95€ · SPYRO NUEVO COM. 37.95€ · NINTENDO MP3 PLAY 29.95€ · NAVEGADOR INTERNET 39.95€ · NINTENDOGS 39.95€ · NFS CARBONO 42.95€ · PHOENIX WRIGHT 39.95€ · POKÉMON MUNDO M. 39.95€



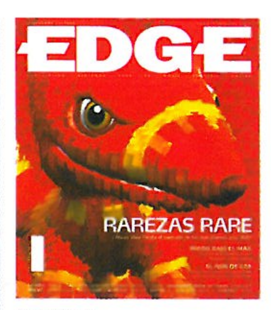





RAFA NADAL TENNIS 42.95€ · SIMS 2 MASCOTAS 42.95€ · SPIDERMAN BATTLE NY 37.95€ · STAR WARS LETHAL A. 37.95€ · TENCHU DARK SECR. 39.95€ · TONYHAWK DOWNHILL 37.95€ · TOMB RAIDER LEGEND 37.95€ · YOSHI ISLAND DS 39.95€



Fórum



Número 7

ONLINE OFFLINE
Extractos del foro de Edge Online

Tema: Recompensas finales
¿Cómo te gusta ser recompensado cuando completas un juego? ¿Nuevos modos, personajes nuevos, material creativo, o sólo la lista de créditos? A mí me gustan los modos nuevos, porque en realidad no utilizo personajes nuevos; por ejemplo, en un juego de carreras tengo mis 'favoritos' y rara vez cambio.
Spindash

Mi recompensa favorita para un final de juego es que no haya más juego: que acabe. Echemos un vistazo a los clásicos de todos los tiempos. Cuando terminas un juego Nintendo, no se detiene y ya está, sino que bloquea la máquina de manera que no tienes más remedio que apagarla, levantarte y largarte, lleno de cansancio, orgullo y tristeza. Los juegos que no se acaban son un truco barato para enmascarar una experiencia que no te satisfizo en sí. En realidad, *World of WarCraft* es el enemigo de la conclusión, pero no quisiera entrar en eso en este momento.
Oli

La primera vez que vi la revista fue en la T4 en Barajas cuando me iba a Milán (vivo en Lugo), tengo todos los números. Me gustaría que incluyerais un especial, o suplemento, con una comparación de todas las consolas del mercado y sus mejores juegos. Espero que os lo paséis tan bien haciendo la revista como yo leyéndola.
Juan Casas López

Los viajes son un buen momento para leer en papel. Las comparativas entre juegos y consolas son continuas y además muy críticas y exigentes, pero es difícil enfrentar cosas poco comparables por precio o prestaciones. Todos los que trabajamos en EDGE compartimos la pasión por los videojuegos y es un auténtico placer trabajar en la edición para nuestro país de una de las mejores revistas del mundo.

"Lo primero, me parece valiente publicar las críticas de los lectores tal cual. Lo segundo, estoy completamente de acuerdo con esas críticas"

Acabo de leer el Fórum del nº7 y la verdad es que quiero romper una lanza en favor de la revista. Lo primero, me parece valiente publicar las críticas de los lectores tal cual. Lo segundo, estoy completamente de acuerdo con esas críticas, con todas las que se han planteado. Creo que todos los que realmente apreciamos este mundillo, conocemos la revista inglesa, y nos consideramos "imparciales" y no simples fanáticos, tenemos opiniones similares sobre cambios de portada, contenidos y demás.

Pero hay una cosa más; lo que parece que no dice nadie en esas críticas es que sois la mejor revista de videojuegos que hoy se puede comprar en España. Que sí, que hay algunos cambios; que sí, que hay notas "sospechosas"; también algunos errores de traducción... pero yo, hasta la salida de EDGE compraba otras revistas que parecían vehículos publicitarios y eran tan informativas como un catálogo de Carrefour.

Por mí seguid así, seguid "haciéndolo así de mal" ;-) que yo también seguiré comprándoos.
Antonio García

Nos revelamos contra esas sensaciones que nos transmites y no seguiremos igual, cambiaremos continuamente para adaptarnos a los gustos de nuestro país y para traer las novedades y noticias del sector lo más rápido posible. Lo que no modificaremos es la exigente línea editorial con los malos juegos y con las malas políticas con respecto a los usuarios de los fabricantes de consolas. Pero gracias por estar ahí.

Parece que la 360 tiene una capacidad de salida de vídeo limitada comparada con la Play3, ¿es cierto?
Burning Pesk

La 360 tiene salida de vídeo por componentes que es analógica y soporta 1080i (entrelazado) mientras que la PlayStation3 de Sony que se comercializará en Europa en marzo soportará 1080p (progresivo). el caso es que muchos paneles de plasma y LCD aunque indiquen que son Full HD (1080x1920 píxeles) la mayoría no aceptan una señal superior a 1080i.
La play3 incluirá salida HDMI para trasportar A/V en alta definición.

Tengo una Xbox y quizá me compre la Wii pero quiero llevar al salón de casa las consolas para poder navegar por Internet, chatear y aprovechar todo lo que ofrecen, pero me ha dado miedo estropear la tele. Ahora estoy pensando en cambiarla y quisiera saber la mejor opción en plasma o LCD de unas 32" o más.
Antonio Ruso

Las televisiones en general sufren bastante con las imágenes fijas y esto en los videojuegos es muy habitual, con un marco que domina toda la pantalla o unos marcadores de puntos o niveles que se mantienen en el mismo lugar y con los mismos colores a lo largo del tiempo. Entre los modelos que hay en el mercado encontramos los de tecnología LCD como los más interesantes. No sólo por ser los más adecuados para el tamaño que deseas -unas 32"- sino por los problemas de fijación de imagen que tiene la tecnología de plasma. Dentro de los fabricantes que cuentan con LCD algunos como Samsung incluyen en el menú un modo juego para ajustar el brillo, contraste y color a lo que deseamos en un juego.

Tengo un problema. Me encanta vuestra revista y soy nintendero. ¿Que he de hacer? Sois la única revista que refleja los videojuegos de una manera casi imparcial. ¿Por qué digo casi? Sencillo. Me indigna estar a menos de dos meses del lanzamiento de Wii, comprar EDGE emocionadísimo para ver que me contais y cual es mi sorpresa cuando descubro que en primicias ponéis cuatro juegos de 360, cinco de Sony (entre ellos dos de PS3, la cual dista mucho de salir en Europa) y uno solo de Wii (y de Nintendo en general). Si fuera sólo una vez, lo pasaría por alto, pero es que en el número anterior había dos de PS3, uno de PSP, uno de PS2,



Y tú, ¿juegas así?

La Asociación Española de Distribuidores y Editores (aDeSe) ha presentado los resultados del Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos de 2006, realizado por GFK, para el que se ha entrevistado a 4,239 personas de todo el país. Los resultados más interesantes son estos:

8,8 millones de españoles juegan a videojuegos. El porcentaje (20 por ciento) ha bajado ligeramente respecto a 2004 (20,3 por ciento); la diferencia se debe al aumento global de población.

El 37,5 por ciento son jugadoras. 3 millones de españolas se declara jugadoras de videojuegos. En 2004 la cifra fue de 2,8 millones.

3,1 millones de los jugadores tienen entre 18 y 34 años, pese a que muchos siguen pensando que los videojuegos son cosa de niños.

20 juegos es la media de títulos que hay en cada hogar con jugadores; la mitad de ellos son originales. En torno al 80 por ciento de los jugadores ha comprado juegos originales el último año, unos 4 títulos. Los videojuegos suponen cerca del 30 por ciento de gasto en ocio.

El 77,2 por ciento de los hogares españoles tiene consola (en 2004 eran el 78,5 por ciento). Así se reparte el mercado: 69,9 por ciento tiene la PS2; 5,9 la PS1; 5,2 la DS; 4,8 la PSP; 4,8 la Game Boy; 2,5 una Nintendo (sin especificar); 2,3 una PlayStation (sin especificar); 1,9 la Xbox; 1,2 la GameCube; y 1,2 la 360 y el 0,5 no sabe/no recuerda.

El 68,4 por ciento destaca del juego *online* que les permite relacionarse, para el 28,3 por ciento es importante jugar multijugador y el 19 por ciento destaca jugar con desconocidos. El 89 por ciento de los jugadores de consola no juega actualmente *online* porque: no tiene Internet o adaptador, no le gusta o es aburrido. El 35 por ciento de los jugadores de PC sí juega *online*, y los que no lo hacen, además de los motivos alegados, dicen que nunca lo han probado o no saben usarlo .

El 70 por ciento de los encuestados dedica entre una y cuatro horas semanales a los videojuegos. Los "heavy players" son un 17,4 por ciento de jugadores de consola y el 13,2 por ciento de jugadores de PC. Los "light players" son el 12,8 y 16,5 por ciento, respectivamente.

cuatro de 360 y tan sólo uno de Wii. Como ya tengo unos años de experiencia en revistas, no voy a dejar de leeros. Pero aun así me gustaría ver más Nintendo en vuestra revista. Y no es que podais decir: "Es que no hay juegos de Wii para enseñar" porque sabéis que no es verdad. Teneis *Wii Sports, Zelda, Red Steel, Excite Truck, Wario Ware, Fire Emblem, Batalion Wars, Smash Bros Brawl, Mario Galaxy, Pangya, Trauma Center...* Y esta lista es por poner algunos ejemplos. No voy a decir que pongais más Nintendo que las otras, pero me gustaría ver un poco de equilibrio. Una portada de Wii a mi no me dice nada. Un interior que te hable tanto de los juegos de ordenador, como de 360, Wii, PSP, PS2, DS y PS3. ¿Acaso es mucho pedir? Y eso que no os digo



Tema: ¿Dices orgulloso que eres jugador?

Cuando conozco a alguien y hablamos de nuestros intereses suelo mencionar tan tranquilo que me gustan el fútbol, el tenis, la lectura y el cine; pero siempre obvio mencionar que disfruto jugando con mi Dreamcast, mi Xbox, mi PS2. Todavía existe la creencia de que es para pirados, tecnófilos y crios, y eso nada lo cambiará nunca.
Devil Man

Recordad, chicos, cuando nos juntamos para beber, fluyen las historias: son una estrategia infalible contra el terror el primer día que sales después del 11 de septiembre de 2001. Utilizamos nombres en código porque no conocemos nuestras identidades reales. Los que chateamos en un foro de juegos no somos tristes *geeks*.

Dr Gonzo

Nunca he conocido una chica atractiva a la que le gusten los videojuegos. Pero tampoco hablo con chicas atractivas, las miro desde lejos. Con mi telescopio y de noche, a lo Sam Fisher si su misión fuera espiar a los demás en vez de salvar al mundo o lo que sea a lo que se dedique últimamente.
Larry David

Si tienes miedo de hablar sobre tus aficiones deberías liberarte de tus problemas de culpabilidad. Después de que mi ex leyera unos cuantos EDGE y charláramos, empezó a apreciar que los videojuegos son algo más que una pérdida de tiempo infantil y se me unió en algunas partidas.
buckthorn

¿Por qué debería sentirme orgulloso? El orgullo conduce a cosas terribles como el desprecio y el elitismo. A no ser que seas un músico de jazz. Entonces es necesario.
darthjim

QUE TODO EL QUE HAYA BESADO ALGUNA VEZ A UNA CHICA LO POSTEE, Y LO ADMIRARÁN SUS COLEGAS, PORQUE LAS CHICAS ESTÁN BUENAS Y TIENEN BUENAS PERAS Y... mierda, viene mi padre, tengo que cortar.
Unlikely

que dejéis de lado de una vez la PS2, tal y como habeis hecho con la GameCube, teniendo en cuenta que aún salen juegos para ambas. En fin, que no os digo, como muchos otros pseudo-sabios que os escriben diciendoos la cantidad de cosas que hacéis mal porque no hacéis como en la versión inglesa, ya que pienso que trabajáis bastante bien. Pero me gustaría coger la EDGE y no leer solo PC, Sony y 360.
Eneko Caballero

Quizá hemos esperado demasiado para ofrecerte una revista como esta, con una amplia oferta de hardware y software sobre Nintendo, pero la salida al mercado de una nueva consola se produce cada cuatro o cinco años y era mejor esperar y darlo todo. Nos gustan los juegos de la DS, pero no hay tantos interesantes como para mantener una información continua muy amplia, ahora con la Wii y las propuestas para esta consola, no solo por parte de los desarrollos de la propia Nintendo sino de la industria en general, seguro que contaremos con más.

Seguro que como yo, hay mucha gente que espera la siguiente entrega de su serie de videojuego favorita, ya sea *Zelda, Final Fantasy, Pro Evolution* o cualquier otra. Seguro que son muchos los que han esperado con ansia la llegada de sus consolas preferidas —en su momento PlayStation2, GameCube, o ahora Xbox360 y PlayStation3— para jugar con mejores gráficos y mejor sonido. Pero seguro que también son muchos los que ven que no pueden comprar su juego favorito por los precios desorbitados. Mi primera consola fue una Super Nintendo y me costo (bueno, a mis padres) lo que ahora serían unos 180 €. En los tiempos que corren, con esto no puedes comprar ni una portátil.

¿Por qué nos encontramos en esta situación? Seguramente, también ha sido mi culpa: yo quería mejores gráficos, me gustaba ver cómo mis juegos favoritos mantenían su modo de jugar introduciendo cosas nuevas sin alejarse de las fórmulas ya probadas. Ahora voy a comprar un juego y me encuentro con cuartas y quintas partes de juegos que se juegan igual que sus predecesores, y, en los peores casos, con solo nuevas

Sigue

combinaciones que complican innecesariamente sus controles.

Empecé a jugar porque me encontré con juegos fáciles de utilizar y divertidos al mismo tiempo, como los de la NES o la Master System, y eso solo con dos botones. Al pedir más realismo a los juegos, las empresas necesitan complicar más los controles, y yo me pregunto ¿es necesaria tanta complicación? A mi parecer, los juegos deberían hacer disfrutar a cualquiera que jugase, por poca experiencia que tuviera anteriormente. Quizás éste es el motivo por el que la edad media de los jugadores es cada vez mayor.

Creo que la culpa es de todos. Los jugadores queremos repetir las mismas formulas sin dar oportunidad a formulas nuevas como el *Okami* de Capcom, el *Katamari* de Namco, el *Wario Ware* de Nintendo o el próximo *Elebits* de Konami. Las revistas, más que puntuar la calidad de un juego parece que puntúen las posibilidades de éxito de ventas que tiene. Y las compañías se ven obligadas a dejar a un lado la innovación si quieren recuperar lo que han invertido en el desarrollo.

Quizás lo mejor sería dejar que, al igual que en el cine, estuviera Hollywood, pero también cine independiente (juegos en este caso). Quizás tendríamos que mirar atrás y reencontrar los orígenes. No lo sé, pero sé que aumentar la potencia y el precio para jugar a los mismos juegos pero más complicados, vender los juegos al doble de precio que hace 15 años o añadir más botones a los mandos no ayuda nada.
OnésVenus?

Hay una diferencia clara, lo que eran compañías pequeñas, formadas casi por amigos, se han convertido en parte de una industria con fuertes inversiones, y los fabricantes de hardware están convencidos de la necesidad de innovación para hacer necesario el cambio de generación a unos jugadores que en muchos casos están satisfechos con lo que tienen ya. Pero seguro que agradeceremos esta nueva generación de consolas. En cualquier caso, gracias por estar ahí.



Tema: Mentiras evidentes de los videojuegos

Pensaba en cómo me engañaron para que comprara un caro pedazo de plástico llamado Atari Jaguar. Cierto, era joven, y EDGE –como tiene el hábito de hacer– ensalzó las virtudes de la consola y no sus aspectos negativos... lo que no me ayudó precisamente.
Griff

Me dijeron que era posible completar *Gauntlet*, pero después de alcanzar más o menos el nivel 500 en mi Amstrad, el monitor hizo un sonido y ese era el final del juego. ¿Y los niveles más allá del 500? ¿Alguien sabe si tenía de verdad un final?
ScotsWahey

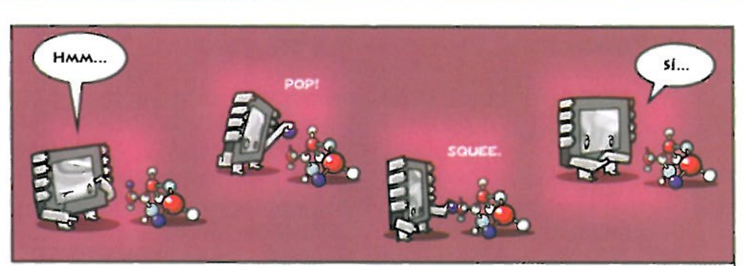
¿Deberíamos excluir a Peter Molyneux de la conversación? No es que mienta, simplemente asegura cosas que luego nunca se producen.
Pause

Me encanta la revista en general, aunque no tanto el retraso de algunos artículos, pero en todo caso, lo que más me gusta son las opiniones de los tres especialistas. Creo muy difícil que alguien en nuestro país se mojara tanto al criticar a todos, fabricantes de hardware, software e incluso a nosotros, los jugadores. Podeis cambiar muchas cosas pero eso no.
Nando ae

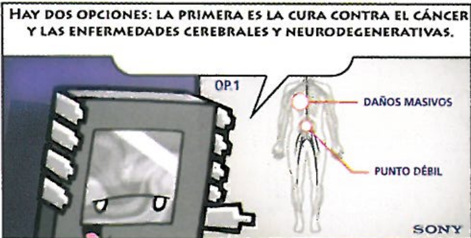
Tienes toda la razón, por eso por ahora seguiremos con esas firmas.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid







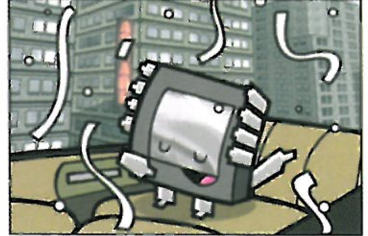




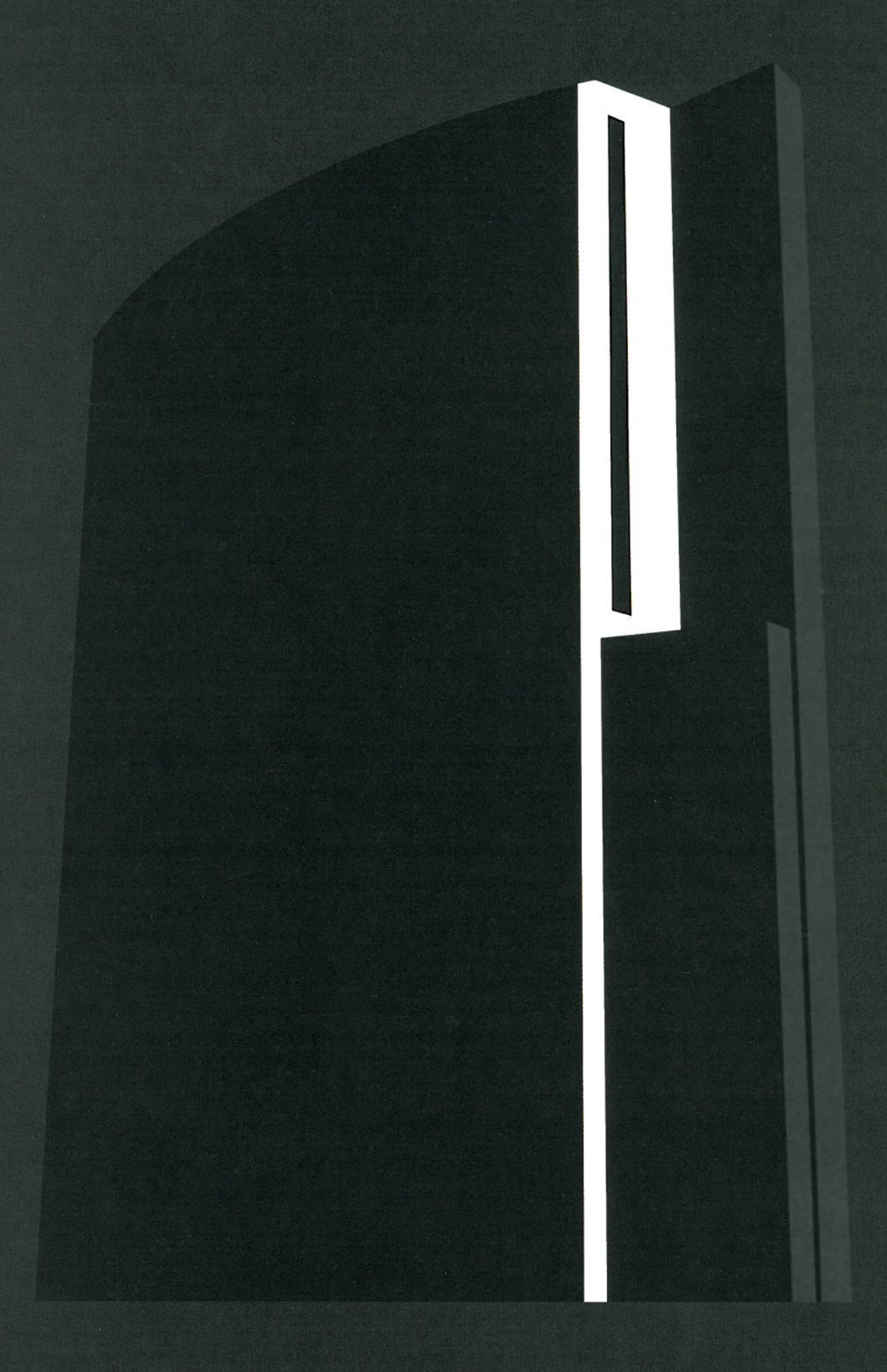








El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge



Próximo número

Edge 9
The Legend of Zelda: Twilight Princess,
Guitar Hero II, Gears of War, Final Fantasy XII,
Call of Duty 3, Medieval II: Total War, y más...



Más juegos en
gameloft
www.gameloft.com